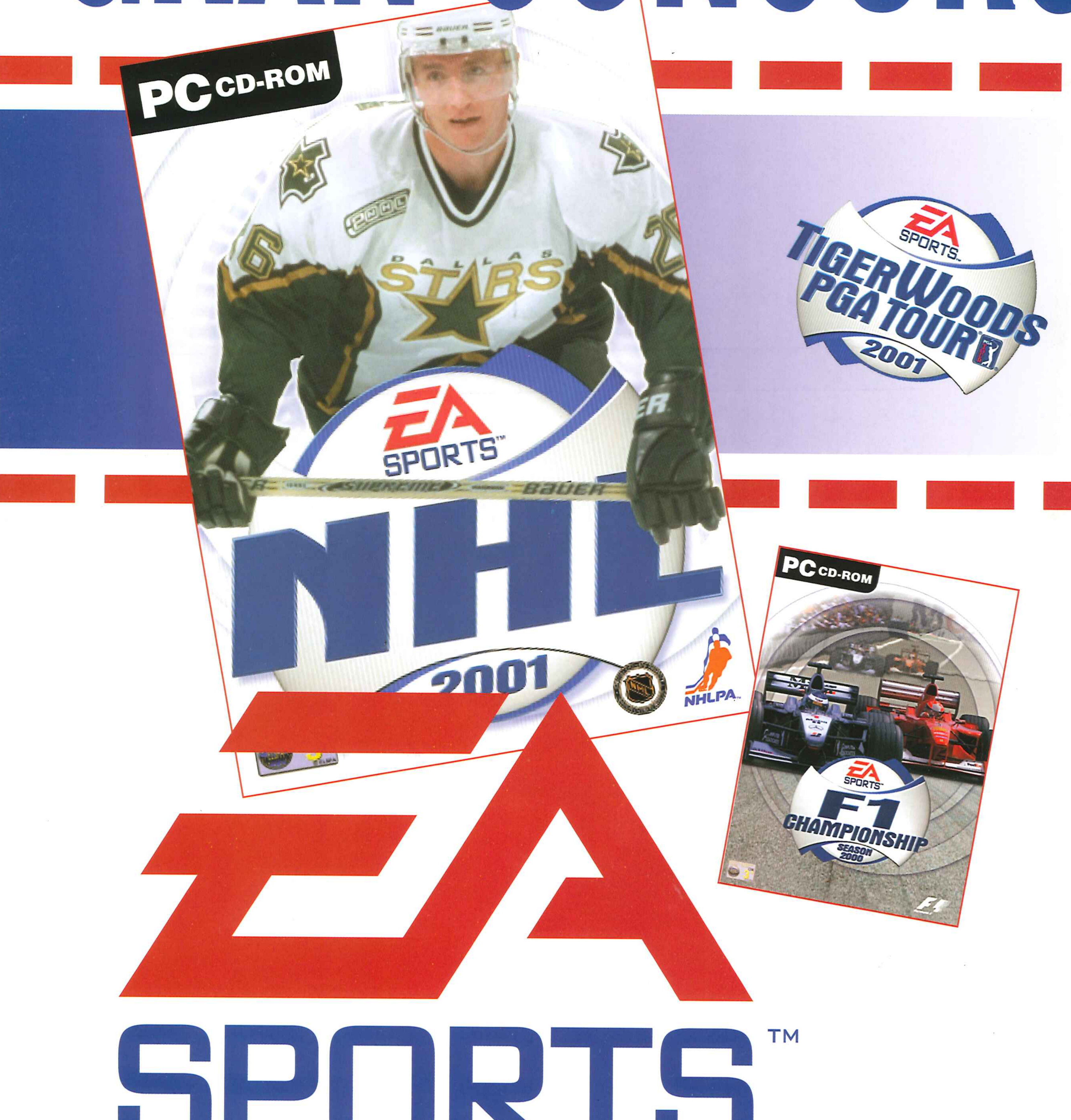
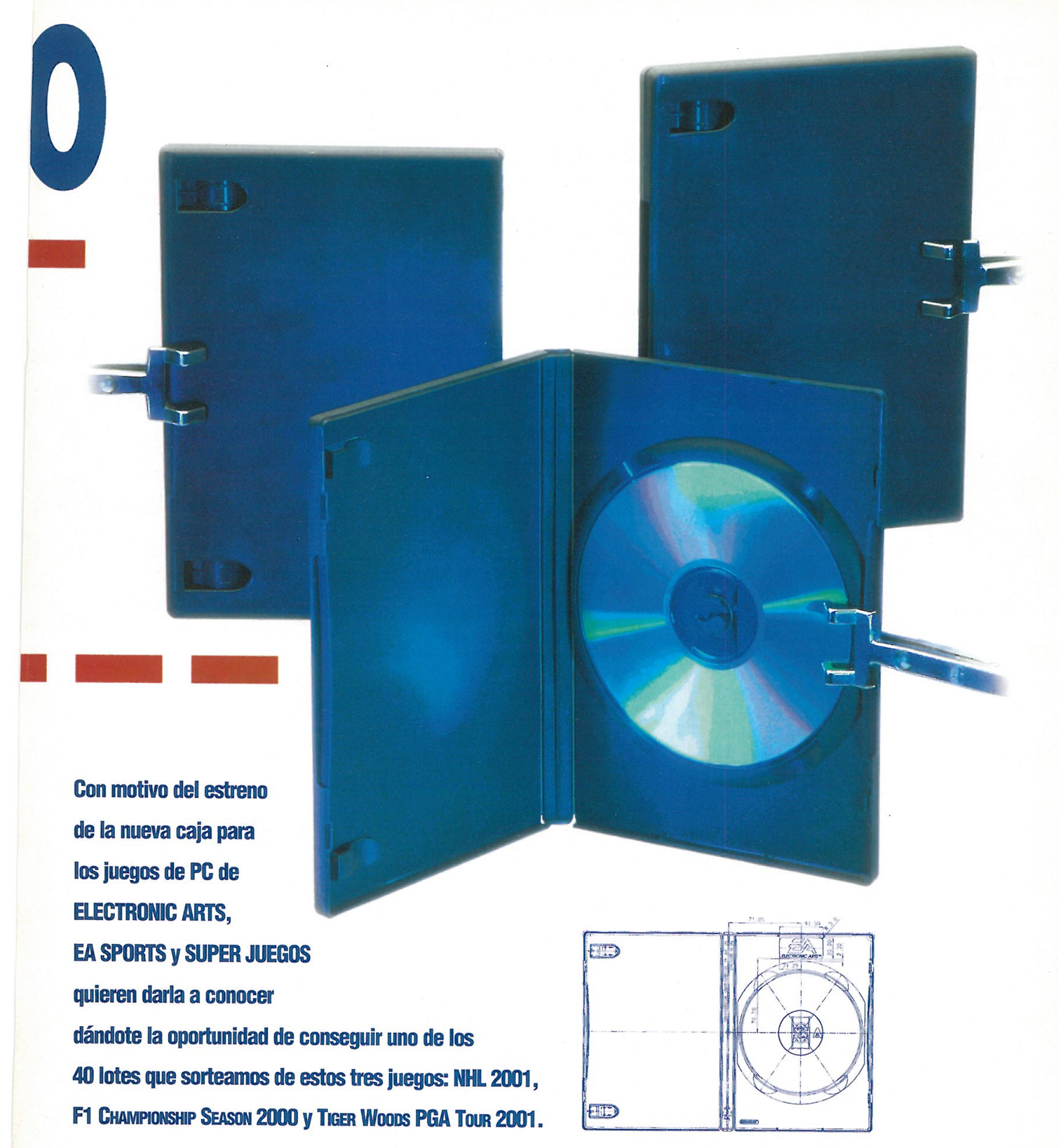


POKEMON SNAP: UN ORIGINAL SAFARI FOTOGRAFICO
www.zetazeta.com•www.zetasuperjuegos.com
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
Nº 102. OCTUBRE 2000. 595 PTAS. 3,58 EUROS
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO
NOVEDADES
DIGIMON WORLD
MOTO RACER WORLD TOUR
MEDAL OF HONOR 2
THIS IS FOOTBALL 2
ALIEN RESURRECCION
LA NUEVA CARA DEL TERROR
DOS MAQUINAS PARA SOÑAR
NINTENDO PRESENTO EN LA FERIA ECTS DE LONDRES SU NUEVA GENERACION DE CONSOLAS: GAME BOY ADVANCE Y GAME CUBE
8 420565 037006
00102

GRAN CONCURS





Con motivo del estreno de la nueva caja para los juegos de PC de ELECTRONIC ARTS, EA SPORTS y SUPER JUEGOS quieren darla a conocer dándote la oportunidad de conseguir uno de los 40 lotes que sorteamos de estos tres juegos: NHL 2001, F1 Championship Season 2000 y Tiger Woods PGA Tour 2001.

BASES:

- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 30 de Noviembre de 2000 a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO EA SPORTS».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán se canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CONCURSO ELECTRONIC ARTS

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

En portada

Sabemos de buena tinta que los números que suceden a una de las grandes ferias (**ECTS** o **E3**), son siempre muy seguidos por todos vosotros. Este mes hemos hecho el esfuerzo por partida doble. En primer lugar en la revista, donde encontrarás un amplio reportaje del **ECTS** tanto en estas páginas como en el suplemento de *PS2*. Todas las novedades de las principales consolas y todas las sorpresas que nos depararán las nuevas máquinas. En segundo lugar, en nuestra recién estrenada página Web, también encontrarás información del evento, siempre ligada al contenido mensual de la revista. Y además del **ECTS**, un juego ocupa por méritos propios nuestra portada. ALIEN RESURRECCIÓN demuestra que el mito ALIEN sigue vigente, con un *shoot´em-up* inquietante y, en ocasiones, terrorífico.

sumario nº 102

Super nuevo







Secciones

A fondo









www.zetasuperjuegos.com

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons** y **Antonio Asensio Mosbah**
Consejo Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco** y **José Oneto**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **F. Javier Bautista, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández, Luis Mittard, Enrique Berrón** (imagen) y **Miguel González Díez** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid Tel.: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y **Baleares:** Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortíz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal:** P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 595 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal:** B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)






HACIENDO AMIGOS

MI NOVIA CREE QUE CUANDO VOY DE VIAJE LA ECHO MUCHO DE MENOS. OTRA BIRRA Y ATACO A LA RUBIA FUERTECITA

Ya nos tocaba. Llevamos mucho tiempo dándonos «caña» a nosotros mismos en estas páginas, y hemos decidido ser un poco «malos» con la gente del sector que comparte tantos y tantos momentos con nosotros. Suponemos que la mayoría de vosotros los conoce por las múltiples fotos que hemos puesto de ellos, y como siempre nos han dicho que se ríen mucho con estas páginas, hemos decidido reírnos esta vez nosotros. Obviamente lo hemos hecho sin mala intención (jejeje) y no quisiéramos que el resto de los compañeros de trabajo se cachondeen mucho de ellos. Un saludo a Mónica, Javier, Blanca, Yaki, Jota, Alvaro, Catena y Adolfo. Otra vez nos tocará a nosotros sufrir...

QUÉ PREFIERES, ¿ESTA SOPA DE ORUJO O AGUANTAR UNA PRESENTACIÓN DE JAVI DON PIMPÓN VERDASCO?

BLANCA TOMORROWS SE PIMPLÓ ANOCHE TRES LITROS DE ESTA SOPA. A PESAR DE ESO NO PUDE NI PELLIZCARLA



Editorial

El ECTS demuestra una vez más que el entretenimiento audiovisual ni se crea ni se destruye, sólo se transforma. La nueva generación de consolas empieza a calentar motores. Aquí estaremos para contarlo.

MARCOS GARCÍA

BIENVENIDO A LA ERA DIGITAL

Os lo vengo anunciando desde hace unos meses, y ya es toda una realidad. Desde el pasado 25 de Septiembre **SUPER JUEGOS** abre sus puertas en **Internet** a todos los navegantes aficionados a los videojuegos. Pero **www.zetasuperjuegos.com** no es sólo una página Web de una revista. Nuestra intención es convertirla en el portal de videojuegos más importante en habla hispana. Obviamente todo llevará su tiempo, y pasito a pasito y con vuestra ayuda lograremos pulir los defectos y potenciar las virtudes de nuestra «segunda casa» digital. En nuestro portal encontrarás un diseño vanguardista, multitud de servicios, información actualizada al momento y todo lo que siempre soñaste pedir a una página Web dirigida a los amantes de los videojuegos. De esta manera, podrás tener tu cuenta de correo gratuita, consultar desde tu horóscopo a la programación de televisión o acceder directamente a **www.zetazeta.com**, el excepcional portal del GRUPO ZETA, y a las Webs de todas las revistas pertenecientes a esta editorial. Nuestra redacción *On Line* estará día a día ofreciendo la mejor cobertura a cuanto evento suceda en nuestro mundillo, y esperamos que **www.zetasuperjuegos.com** se convierta en tu página Web favorita. Te esperamos.



La final de ChuChu Rocket, Toy Racer, *Pikachu Nintendo 64*, la presentación de Moto Racer, el formulario de reserva de *PS2* y nuestra visita a Londres para conocer más de *X-Box*, conforman las interesantes noticias de este mes. Más información en www.zetasuperjuegos.com

GRAN FINAL CHUCHU ROCKET CHALLENGE

Kevin Lim, un irlandés de rasgos orientales, ha sido el ganador de la final de ChuChu Rocket Challenge. Su premio será asistir a un *Space Camp* en el centro de entrenamiento de la NASA. **Richard Gorospe**, el representante español, quedó en un meritorio quinto puesto.



SEGA

En esta pantalla podéis ver un ejemplo del modo multiplayer, con cuatro jugadores simultáneos.



TOY RACER, LA SECUELA DE CARRERAS DEL DIVERTIDO TOY COMMANDER DE NO CLICHE

Los eficientes chicos de SEGA nos han proporcionado todo un batallón de imágenes del que parece ser el primer juego de coches que realmente va a aprovechar como se merece la conexión a **Internet** de ***DC***. Por lo que hemos podido comprobar por las pantallas y por el *dossier* de prensa que nos han proporcionado, por fin competiremos vía **Internet** tanto en una carrera rápida como en un torneo. Y por supuesto, incluye diferentes modos de juego y multitud de vehículos, circuitos y objetos. Pronto os contaremos mucho más.







*Parece ser que por fin vamos a tener la oportunidad de competir decentemente, vía **Internet**, en un juego de coches. Estamos ansiosos por probarlo.*

NINTENDO

PIKACHU NINTENDO 64

Desde el pasado 15 de Septiembre, y al precio de 19.990 pesetas, NINTENDO tiene a la venta una edición especial de su consola de 64 *bits*, con la forma del archipopular Pikachu. Coincide con el lanzamiento del segundo juego de Pokémon para ***Nintendo 64***, Pokémon Snap, y según los responsables de la compañía, «ofrecerá una completa experiencia Pokémon».



El fenómeno Pokémon parece no tener fin. Los fanáticos van a poder disfrutar con una consola con la forma de Pikachu.



SONY C.E.

PRESENTACION DE MOTO RACER WORLD TOUR EN EL CIRCUITO DE CHESTE

Coincidiendo con la celebración del Campeonato del Mundo de Motociclismo, SONY eligió el circuito valenciano de **Cheste** como escenario ideal para presentar a los medios y a la prensa especializada su excepcional juego de motos. **Alex Crivillé**, que protagoniza la carátula del juego, acaparó todo el interés de un fin de semana que, desgraciadamente para él, no tuvo un final deseado en el momento de la carrera. La organización de SONY C.E., como siempre, excepcional. Aún oímos el sonido de los motores.





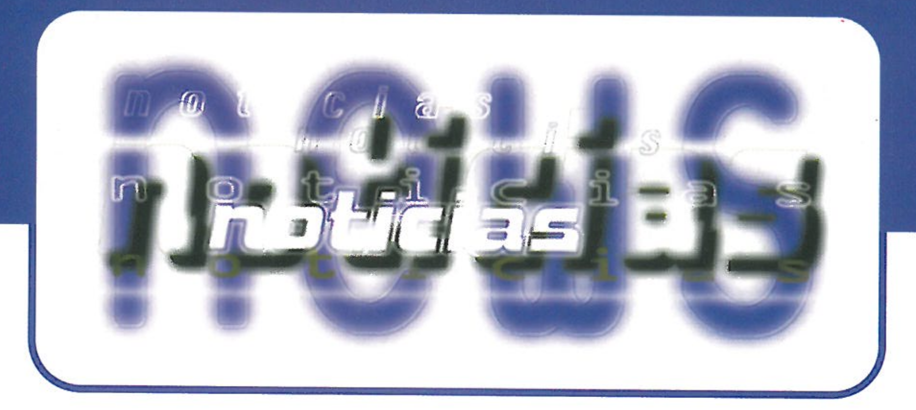


***María Jesús López** de SONY, **Alex Crivillé** y **Antonio Ruiz** (conocido por su imperio rural AGROPECUARIA RUIZ), presentaron el juego a los medios.*



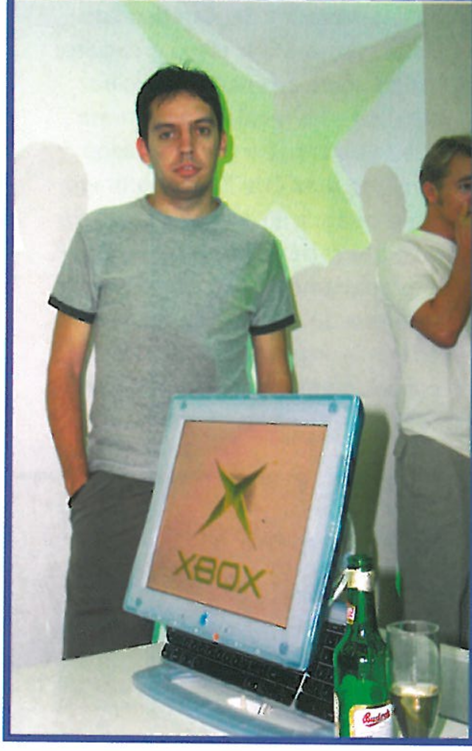
SISTEMA DE RESERVAS PARA PS2

SONY ha puesto en marcha un sistema de reserva para evitar que nigún usuario se queden sin ***PlayStation 2***. El procedimiento para efectuar dicha reserva es el siguiente: en primer lugar tienes que dirigirte a tu Punto de Venta habitual y recoger un formulario numerado que contendrá cuatro cupones. Después de rellenarlos, dos se quedará la tienda, uno el comprador y, por último, el que resta habrá que enviarlo al Aptdo. de correos 23183, Madrid 28020. Tras comprobar la validez de los cupones el futuro comprador recibirá un número de identificación personal que será su clave para adquirir ***PS2*** en el establecimiento elegido. También se le indicará cómo averiguar la fecha de recogida de la consola.



MICROSOFT PRESENTA EL LOGO DE X-BOX







*El nuevo logo de **X-Box** muestra este aspecto tan atractivo. Si MICROSOFT nos desplazó a Londres para la presentación de éste, qué no hará cuando presente la consola.*











YA SABEMOS QUE COMPAÑIAS PROGRAMAN PARA X-BOX

Fue el 20 de septiembre, en un céntrico pub de la capital británica, donde MICROSOFT congregó a la prensa europea, primero, para facilitar la relación de compañías que actualmente programan para la consola, y segundo, con motivo de la presentación del nuevo logo que representará a la consola. El evento se celebró en tres ciudades simultáneamente, Londres, San Francisco y Tokio, que interactuaron por medio de la videoconferencia. Desde San Francisco se desveló, a modo de show televisivo, la lista de compañías (que no está cerrada a día de hoy) en la que se adivina la presencia de las mejores productoras del mundo de las consolas y del PC, lo que podría derivar en uno de los catálogos de juegos más atractivos, con lo mejor de cada plataforma. A este le siguió un pequeño vídeo, de apenas unos minutos, con imágenes de los juegos que actualmente se están programando. El final del acto tuvo como colofón la presentación del nuevo logo de **X-Box**, muy en la línea de lo que la compañía suele ofrecer en el área de desarrollo (el verde *DirectX*, por ejemplo). Los responsables de MICROSOFT, además de elogiar la potencia de su futura consola, hicieron especial hincapié en lo fácil que resultará programarla, gracias a la *API DirectX*, que permite resultados excelentes en un corto espacio de tiempo. El acto terminó ahí. Breve pero intenso. Es de esperar que en próximas fechas la información acerca de **X-Box** sea mucho más abundante de lo que actualmente es, mientras tanto os dejamos con algunas de las compañías que programarán en esta pequeña maravilla:

- Acclaim Ent.
- Activision
- Atlus
- Bandai
- CAPCOM
- Core Design
- Eidos Interactive
- Empire Interactive
- Fox Int.
- Hudson Soft.
- id Software
- Imagineer
- Infogrames
- KONAMI
- NAMCO
- Neversoft Ent.
- Novalogic
- Rage
- Raven Software
- Red Storm Ent.
- Sierra
- Taito
- Tecmo
- Codemasters
- THQ
- Titus
- Ubi Soft.
- Valve
- Virgin Int.
- Y muchas más...

driver-2.com



ALGO SE ESTÁ TRAMANDO...

Driver HA VUELTO...

¡DE NUEVO EN LAS CALLES!

LA HABANA, CUBA

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE 2000

DRIVER 2™

DE NUEVO EN LAS CALLES

PlayStation



"¿SE PUEDE MEJORAR LO QUE PARECE INMEJORABLE? PARECE QUE LA RESPUESTA SERÁ AFIRMATIVA" Super Juegos

"TE VA A ENCARTA CRÉENOS" "VA A SER UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO" PlayStation power





VERSIÓN COMPLETA EN CASTELLANO





A partir del 25 de septiembre, GRUPO ZETA inaugura la segunda fase de su presencia en la Red a través de www.zetazeta.com. Nuevos contenidos, completísimos servicios, y toda la información de los *sites* de las principales publicaciones de la compañía completan una oferta sin parangón en el mercado.

zetazeta.com

INFORMACION, DIVERSION, INTERACCION

El 25 de septiembre, GRUPO ZETA lanza la segunda fase de su presencia en la web, **www.zetazeta.com**.

En su primera fase, GRUPO ZETA fue una de las empresas de comunicación españolas pioneras en **Internet**, al lanzar en noviembre del 94 la versión *on line* de **El Periódico de Catalunya**, que cuenta ya con más de tres millones de páginas vistas cada mes. Desde su *home page*, **www.elperiodico.com**, se puede acceder a su versión en castellano, en catalán, así como a todos los otros diarios regionales de GRUPO ZETA. Además, mientras duren los Juegos Olímpicos **www.elperiodico.com** ofrecerá una página permanentemente puesta al día con todos los datos y acontecimientos sobre los mismos. Por otra parte, **www.diariosport.com** ya incorpora actualizaciones permanentes de las noticias más destacadas del mundo del deporte. El objetivo a corto plazo de **www.elperiodico.com** es el de convertirse en un medio con vida propia con actualizaciones





a tiempo real, las veinticuatro horas del día y los siete días de la semana con toda la actualidad nacional e internacional de más relevancia en cada momento. Aparte de eso, actualmente, GRUPO ZETA cuenta ya en la red con las webs de la revista **Tiempo** (**www.tiempo de hoy.com**), de **Ediciones B** (**www.edicionesb.com**), de **Zeta Multimedia** (**www.zetamultimedia.com**) (ambas con sus tiendas *on line*) y más recientemente la web oficial de **Mortadelo y Filemón** (**www.mortadeloyfilemon.com**).

En esta segunda fase, **zetazeta.com** ofrece más información, más diversión y más interacción. En fases futuras se ofrecerán más contenidos y más servicios. El usuario accede a los contenidos amplios de **zetazeta.com** a través de esa página *home* o a través de los *sites* basados en las publicaciones de GRUPO ZETA. Cubre todos los gustos en contenidos y todas las necesidades en servicios: desde el mejor servicio de *Webmail* gratuito hasta la bolsa.

Para potenciar esta ofensiva en la red, **zetazeta.com** se estrena de forma oficial el 25 de septiembre añadiendo a los ya existentes los *sites* de **Interviú**, **PC Plus**, **Superjuegos** y **Primera Línea**. En una fase futura saldrán los de **Woman**, **You**, **Viajar**, **Pequeños Anuncios**, **Man**, **Cnr**, **Megatop** y **Super Mini**, así como una versión mejorada de



Los agentes secretos más populares del mundo de los comics ya tienen su propia página Web, ***www.mortadeloy-filemon.com.***





La versión on line de ***El periódico de catalunya*** *(www.elperiodico.com) cuenta ya con más de tres millones de visitantes mensuales.*

Tiempo, con lo que todo el abanico de lectores que actualmente leen las publicaciones de GRUPO ZETA quedará completamente cubierto.
Así el *site* de **Interviú** (**www.zetainterviu.com**) ofrece al internauta los contenidos más atractivos relacionados con la línea de la publicación, en los que se pueden desde ver y votar a las chicas más seductoras publicadas en sus páginas, hasta participar en la búsqueda de delincuentes perseguidos por la justicia o dar pistas sobre casos sin resolver, todo eso y mucho más aparte de entrar en *chats* y foros, que son actividades interactivas comunes a las demás publicaciones, aunque lógicamente cada una con sus temáticas propias.
La web de **PC Plus** (**www.zetapcplus.com**) es obviamente muy diferente porque está dirigida en exclusiva a los seguidores de lo último en informática profesional; contiene actualizaciones permanentes de todas las novedades y noticias del sector, así como trucos para manejarse mejor por los programas más usuales, *drivers* descargables, parches y actualizaciones de programas, un amplísimo catálogo de *Shareware* y *Freeware*, juegos y servicios de consulta y análisis publicados sobre los más relevantes productos que existen en el mercado.
Por otra parte, el *site* de **Superjuegos** (**www.zetasuperjuegos.com**) está destinado a convertirse en la más importante web de habla hispana dedicada al mundo de los juegos de consola. Ofrece al visitante lo último sobre todas las máquinas, los trucos más eficaces sobre los juegos del momento, guías completas y detalladísimas sobre los mejores *videogames* de la historia, y además, entre muchas otras cosas, un mercadillo *on line* para que los visitantes puedan comprar y vender entre ellos lo que les apetezca.



En una fase futura estará disponible una versión mejorada del sitio web ***www.tiempodehoy.com****, con nuevos contenidos y con los ya existentes optimizados.*





En ***www.zetainterviu.com*** *se encontrarán los contenidos más atractivos de la publicación, desde las chicas más atractivas hasta reportajes de diversa índole.*

El site de **Primera Línea** (**www.primeralinea.com**) va a ser sin duda una de las webs más calientes de la red con su extensa galería de chicas y chicos de alto voltaje clasificados por estilos, además de noticias frescas sobre las novedades más interesantes de la música y el cine que más interesan a las nuevas generaciones, incluyendo incluso *trailers* de películas. Además de guías completísimas de *clubbing* y los mejores sitios de marcha de toda España. Y también todas las ofertas sobre el gran club de **Primera Línea**.
El desarrollo de todas esas páginas ha sido realizado por el equipo propio de **zetazeta.com** con la colaboración de TEKNOLAND, empresa líder del sector, y de CANAL PYME.
Todo lo descrito hasta aquí no es más que una pincelada de la infinidad de contenidos y servicios que el portal **www.zetazeta.com** ofrece desde el 25 de septiembre a los navegantes más ávidos de nuevas sensaciones en la red. Añade estas direcciones en tus favoritos y vuelve todos los días: **zetazeta.com, elperiodico.com, zetamultimedia.com, edicionesb.com, mortadeloyfilemon.com, zetapcplus.com, zetasuperjuegos.com, zetaprimeralinea.com, zetainterviu.com, tiempodehoy.com, diariosport.com.**







La informática lúdica y el ocio multimedia tienen un lugar de honor en la nueva edición del Salón Internacional de la Electrónica de Consumo, **Sonimag 2000**. Un certamen que en esta ocasión presenta una propuesta repleta de sensaciones.

SONIMAG 2000

LO ULTIMO EN OCIO DIGITAL

Sonimag feelings es el lema con el que la mayor manifestación ferial de la industria del ocio audiovisual en **España** vuelve al recinto de Montjuic en **Barcelona**, del 30 de septiembre al 8 de octubre. En esta edición, «tendrá cabida en especial todo lo relacionado con la informática lúdica, los videojuegos, los contenidos audiovisuales o lo multimedia», según el nuevo director del certamen **Xavier Pascual**. Por esa razón, en los 45.000 m² de feria situarán sus *stands* un centenar de expositores entre los que estarán las principales marcas de *hardware* y proveedores de **Internet**. Pero además, el comité organizador del certamen, presidido por el **Sr. D. Antonio Asensio**, presidente asimismo de GRUPO ZETA, ha decidido abrir un área específica dedicada a los videojuegos y la informática lúdica. De esta manera, los visitantes podrán ver, oír y tocar las últimas novedades y lo que está por llegar. Una tecnología fruto de la transformación que está teniendo lugar en el seno de la industria electrónica tradicional, impulsada por la invasión de lo digital. Según **Pascual**, «se vis-



1. SONY MVC-DC1000. Utiliza como medio de almacenamiento un CD-R. Con capacidad de 160 imágenes de 2,1 Mpíxeles, o 85 minutos de grabación de vídeo en MPEG. Precio: 329.000 ptas.
2. SONY LISSA. Incorpora sistema de interconexiado digital i.Link, tecnología que permite la conexión del sintonizador, el reproductor CD y el MD a un PC desde el que controlar las funciones básicas del equipo. Precio: 360.000 ptas.
3. BENEFON Q GSM DUAL BAND. Teléfono con acceso a internet en HTML. Capaz de leer WAP. Incorpora Microsoft Mobile.





lumbra claramente una convergencia e interrelación, cada vez mayor, entre estas especialidades, que está creando un nuevo escenario industrial donde los fabricantes, importadores y distribuidores van ensanchando sus intereses con el objetivo de cubrir los nuevos campos de actividad».

Sonimag quiere ser embajador de esta nueva tecnología. Cadenas de alta fidelidad controlables desde el ordenador o que se pueden conectar a **Internet**, telefonía móvil capaz de navegar por la red y visitar páginas con formato HTML -sin adaptaciones WAP-, nuevos soportes como el DVD-audio y el súper audio-CD, MP3... son algunas de las novedades electrónicas. Los principales fabricantes de teléfonos móviles han anunciado que presentarán sus nuevos productos y realizarán demostraciones en sus *stands*. Los aficionados a la fotografía, por su parte, podrán descubrir las prestaciones de las cámaras digitales que acaban de ser comercializadas y conocer de primera mano las tendencias del sector. Y es que «la aportación específica de **Sonimag** al consumidor es ofrecerle la concentración de la oferta más significativa del mercado, tanto desde el punto de vista de los productos y equipos ya existentes, como de las tendencias y novedades que configuran el nuevo escenario tecnológico», señala **Pascual**.

La organización del salón ha creado *e-Sonimag*, un foro en el que se analizarán las últimas tendencias del sector. Entre las actividades programadas destacan las jornadas sobre comercialización de contenidos en **Internet**, el foro sobre radio digital DAB (*Digital Audio Broadcasting*), el foro TV digital terrestre y el seminario sobre reciclado de aparatos electrónicos. En el **Sonimag** de este año, También tendrán especial presencia la tan en boga tecnología WAP, la TV web y el cine digital.

NURIA GIL

También incorpora cuenta e-mail pop3. Precio: 120.000 ptas.

4. SONY DAV-S300. Incluye reproductor DVD/CD, receptor RDS y seis altavoces para disfrutar de los decodificadores Dolby Digital, Dolby ProLogic y DTS, así como la tecnología DCS (Digital Cinema Sound), que permite convertir cualquier sala de estar en el mejor cine. Precio: 167.500 ptas.

5. PIONEER N-A6800. 140 W por canal. Pantallas acústicas de gran tamaño, altavoz de graves de 20 cm, salida óptica y toma para «surround». Precio: 68.900 ptas.

6. AIWA XD-DV170. Reproductor DVD de bolsillo con búsqueda rápida, zoom x4, salida para vídeo y procesamiento de la imagen de 10 bits. Precio: 64.900 ptas.

7. PIONEER DVD XDV-P9. DVD para automóvil compatible. Permite elegir entre seis películas. Con sonido Dolby Digital, Dolby Surround Multicanal ProLogic 5.1 y decodificador DTS. Sus pantallas están preparadas para ser vistas desde cualquier ángulo y sin reflejos. Precio: 301.000 ptas. (233.300 ptas. la pantalla frontal).

8. FUJIFILM FINEPIX 4700 ZOOM. Cámara digital con un tamaño de archivo de imagen de 4,3 millones de píxeles. Incorpora zoom óptico de tres aumentos, función macro, puerto USB y tarjeta Smart Media de 16 Mb. Precio: 175.000 ptas.

9. AIWA IC-M84. Grabadora digital sin cinta de casete tiene una capacidad para registrar hasta 84 minutos de sonido. Precio: 26.900 ptas.











ECTS

La rebelión

por R. DREAMER



Parece ser que la feria londinense se está caracterizando estos últimos años por la cada vez más notable ausencia de las compañías. Este año, EIDOS, ELECTRONIC ARTS y SEGA son algunas de las compañías que han optado por no acudir al **ECTS** o aprovechar las fechas para presentar sus productos al margen de la organización. Además, tampoco se preveía consola para realizar una valoración, y NINTENDO puso a disposición del público suficientes ***GBA*** como para que nadie se quedara sin jugar. Otras sorpresas agradables de este **ECTS** han sido aportadas por la ingente cantidad de novedades para ***PlayStation 2***. GT 2000 contaba con una versión más avanzada, y el mismísimo **Yamauchi** estuvo probando para hacer una

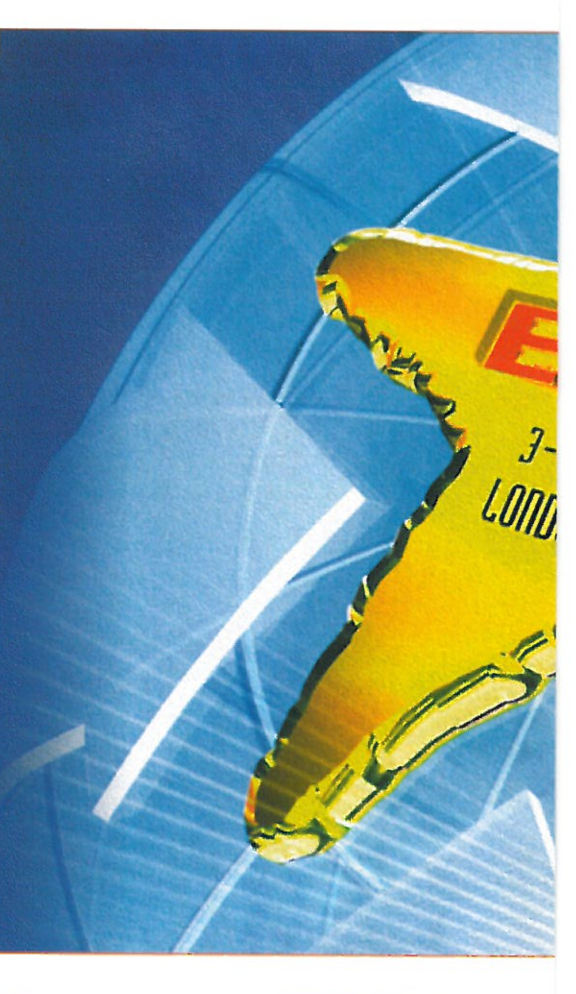
Después de que Sony acaparara la atención en anteriores ECTS, esta vez le ha tocado el turno a Nintendo. Game Cube y Game Boy Advance, aunque sobre todo esta última, han sido las protagonistas de la feria londinense.

ningún bombazo hasta que NINTENDO dio la campanada. La «gran N» decidió presentar sus consolas de nueva generación en **Londres**. Aunque la noticia terminó filtrándose antes de que comenzara la feria, todos fuimos gratamente sorprendidos con el espectáculo ofrecido para presentar ***Game Cube***, con **Shigeru Miyamoto** bailando al ritmo de una *demo* de Pokémon, y sobre todo con ***Game Boy Advance***. No hay nada mejor que poner las manos encima a una demostración a la prensa. SONY presentó varios títulos más, aunque el resto de compañías, con especial mención a KONAMI y ELECTRONIC ARTS, han dejado claro que apuestan fuerte por esta máquina. SEGA, por su parte, optó por una presentación de la avalancha de juegos que se avecina para ***Dreamcast*** en un cine céntrico de la capital inglesa. Por supuesto, este año no faltaron las fiestas con SONY a la cabeza incluyendo la actuación en directo de **Jamiroquai**.



2000 de las máquinas

NINTENDO



■ GAME BOY ADVANCE

Por fin, NINTENDO ha desvelado uno de los secretos mejor guardados hasta la fecha: su última consola portátil. Tras el nombre de ***Game Boy Advance*** nos encontramos con una potentísima máquina de 32 *bits*, que le permite usar varios planos con *Modo 7* para producir auténticas maravillas en una pantalla un 50% mayor que la de ***Game Boy***, y con un 60% más de resolución, gracias al LCD TFT de color que utiliza un panel blanco de alto contraste. Además, el procesador de ***Game Boy Advance*** permite desplegar 32.000 colores en pantalla, lo que dota a los juegos de una riqueza tonal sin precedentes en ***Game Boy***. En lo que se refiere al sonido, la consola tiene una tarjeta PCM estéreo de cuatro canales, mejorando drásticamente uno de los aspectos más flojos hasta el momento de las portátiles. NINTENDO ha añadido también dos botones L y R que permitirán un mayor campo de acciones, y para colmo pueden conectarse cuatro ***Game Boy Advance*** gracias a un cable especial diseñado para tal efecto para que los jugadores disfruten al máximo. NINTENDO lanzará la portátil en Marzo del 2001 en **Japón** a un precio de 9.800 ¥. En occidente verá la luz en Julio, aunque todavía no se ha especificado el P.V.P. de salida. Después de ver los cuatro títulos mostrados por la compañía en el **ECTS**, va a ser difícil esperar hasta el verano que viene para poder disfrutar con esta pequeña joya.

La nueva portátil de Nintendo se convirtió por méritos propios en la gran estrella del ECTS. En el stand de la compañía había suficientes consolas para probar tranquilamente los cuatro títulos mostrados.



ECTS

ALL STAR RACING



KURU KURU KURURIN



PINOBEE



*Junto a las prestaciones de las que hace gala **GBA**, destacó el radical cambio de diseño que ha sufrido respecto a su antecesora.*

MARIO KART

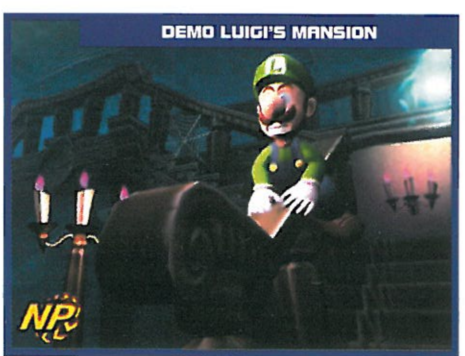


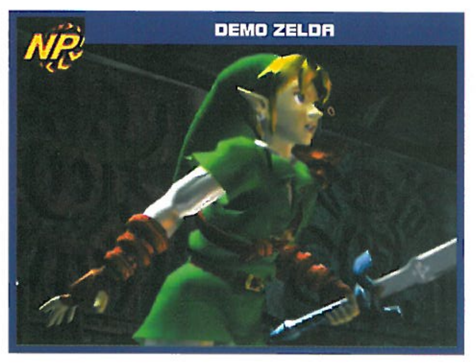
*Entre los juegos que se desvelaron en el **ECTS**, Mario Kart fue el más solicitado y el que mejores críticas recibió. Los asistentes pudieron comprobar lo divertida que resulta la modalidad para cuatro jugadores de este título.*

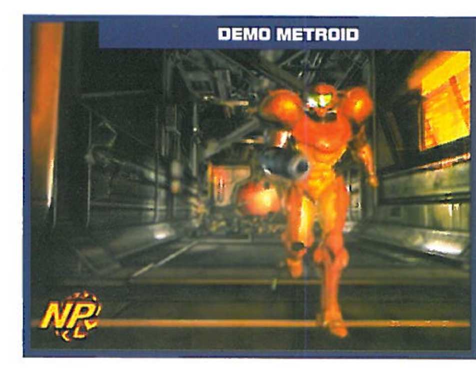


■ GAME CUBE

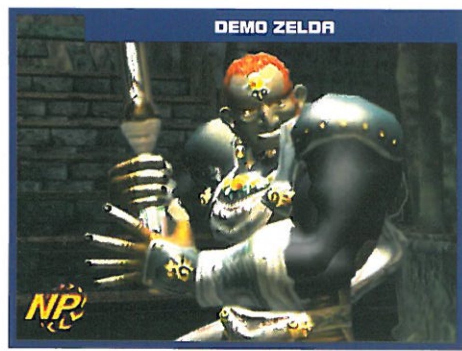
La otra estrella de NINTENDO tampoco faltó a la cita de **Londres**. **Shigeru Miyamoto** fue la persona encargada de amenizar la presentación de la última «bestia» de la compañía, que tuvo lugar el 2 de Septiembre en el teatro Playhouse. No tuvimos la oportunidad de poner nuestras manos encima de la consola, pero sí vimos una interesante muestra de demostraciones y posibles futuros lanzamientos. Los 405 *Mhz* del procesador de IBM y el co-procesador gráfico de ATI y los 40 *MB* de memoria pueden conseguir que NINTENDO se coloque a la cabeza de las consolas de nueva generación. El cartucho ha sido sustituido por un disco óptico de 1.5 *GB* de la compañía MATSUSHITA, y entre los accesorios, NINTENDO ha incluido un *modem* de 56 *K* y dos *slots* para tarjetas de memoria (*Digicard*) de 4 *MB* o un adaptador para una *SD-Digicard* de 64 *MB*. **Japón** tendrá en sus tiendas la consola en Julio del 2001, después llegará a **EE.UU.** en Octubre y aún no está confirmada la fecha de lanzamiento para **Europa**. **S. Miyamoto** afirmó que ***Game Cube***, además de ofrecer mejores gráficos y calidad de sonido, permitirá que los desarrolladores se concentren libremente en expresar su creatividad sin preocuparse de limitaciones técnicas. Aún no se ha anunciado oficialmente ningún título para ***Game Cube***, pero NINTENDO nos ofrecerá secuelas de los nombres que tanto éxito le han dado en el mercado.





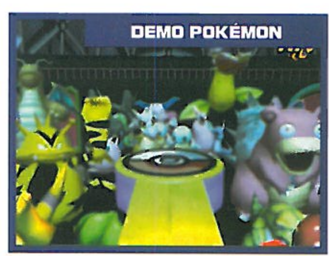


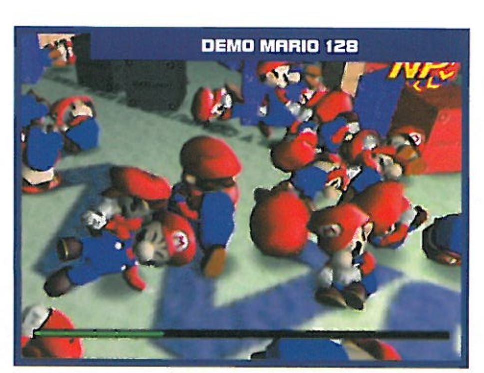




En una pantalla gigante pudimos contemplar las demostraciones en las que NINTENDO ha estado trabajando para mostrar las capacidades de ***GameCube.***





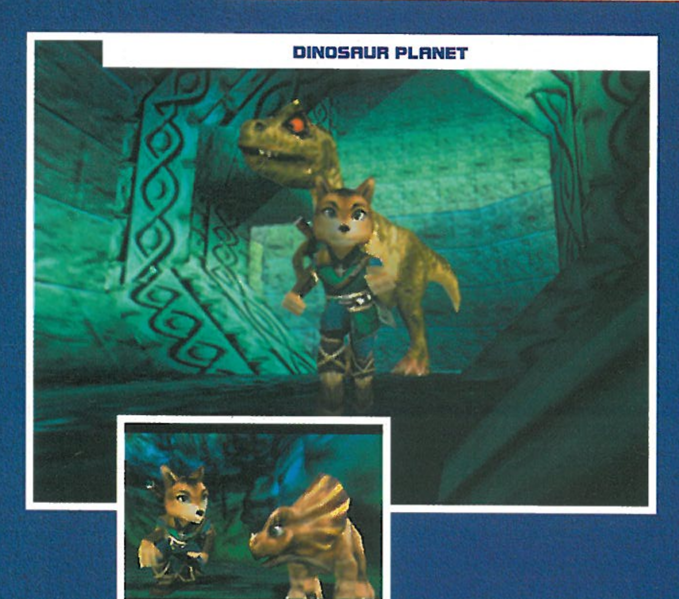




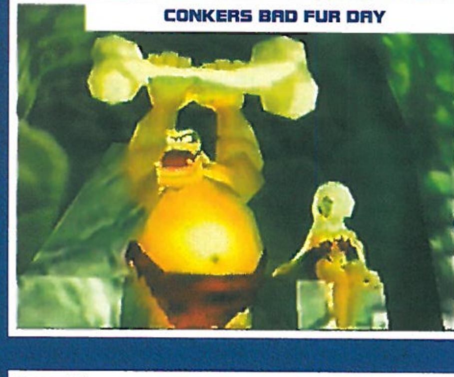
Uno de los momentos más espectaculares fue la secuencia de este combate. ¿Pertenecerán a la primera entrega de la saga ZELDA *para* ***Game Cube?***



NINTENDO

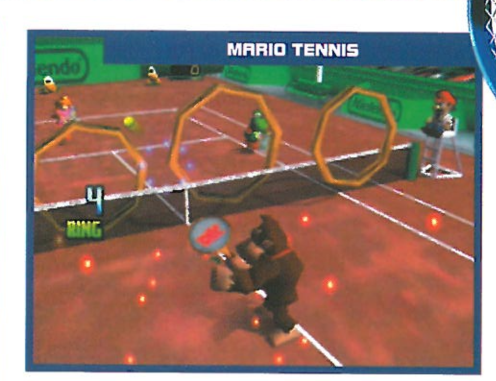


*DINOSAUR PLANET fue el juego que más sorprendió de todos los que presento la todopoderosa RARE en el **ECTS**.*

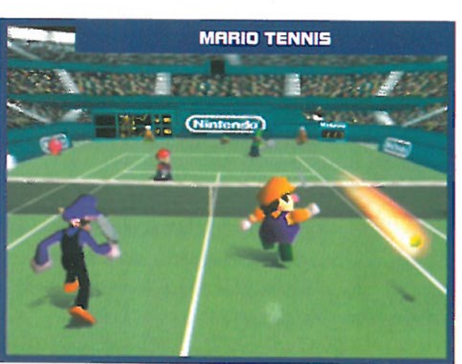


CONKERS BAD FUR DAY

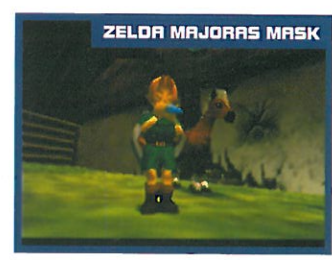
E2000 ECTS







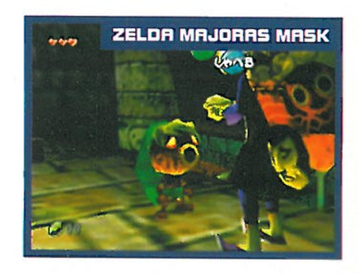
MARIO TENNIS, además de ser un juego de lo más divertido, nos permitirá escoger como jugadores a nuestros personajes favoritos de las mascotas de NINTENDO.

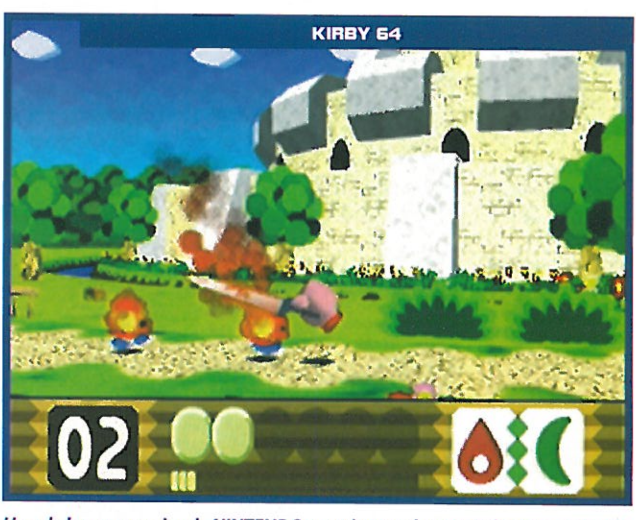


ZELDA MAJORAS MASK









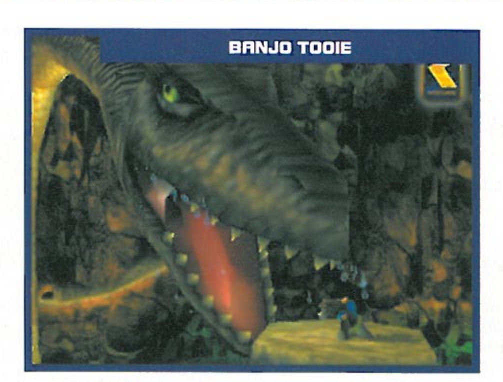
*Uno de los personajes de NINTENDO que siempre ha contado con mayor popularidad en **Japón**, da su salto a los 64 bits con un trepidante plataformas muy al estilo de la saga.*



Este año el protagonismo lo ha acaparado **GAME BOY ADVANCE** y los cuatro juegos que hay preparados para esta consola. Sin embargo, NINTENDO no ha descuidado la producción para sus 64 *bits* y ofreció una buena remesa de novedades en el **ECTS**. Como siempre, ha aprovechado el tirón de sus estrellas como reflejan títulos del calibre de MARIO TENNIS, THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA´S MASK y KIRBY 64 de los que ya habéis recibido cumplida información en nuestra sección **MADE IN JAPAN**, y la ***NINTENDO 64 PIKACHU*** (se ha utilizado al adorable POKÉMON para adornar esta nueva edición de la consola). Por supuesto, RARE continúa manteniendo su alianza con NINTENDO, y en la espera para comenzar a producir juegos para ***GAME CUBE***, la compañía inglesa continúa sorprendiéndonos en ***NINTENDO 64***. En esta ocasión con la segunda parte de BANJO & KAZOOIE, bajo el nombre de BANJO-TOOIE. Aunque fue DINOSAUR PLANET el título que más sorprendió de RARE. El juego, cuya calidad quedó patente en nuestras retinas, nos narra la aventura de dos personajes que tienen que salvar **DINOSAUR PLANET** de un poder maligno capaz de destruir el universo. La aventura cuenta con horas de diálogo, una banda sonora impresionante y una trama que te sumerge en la acción desde el principio. CONKERS BAD FUR DAY, el último producto presentado por RARE, ya estuvo presente en el **E3**. Es el primero que se desmarca de la línea habitual de NINTENDO, ya que va dirigido a un público más maduro utilizando un humor hilarante para contarnos las aventuras de una ardilla borracha. También pudimos ver otros juegos como ETERNAL DARKNESS y STARCRAFT 64.

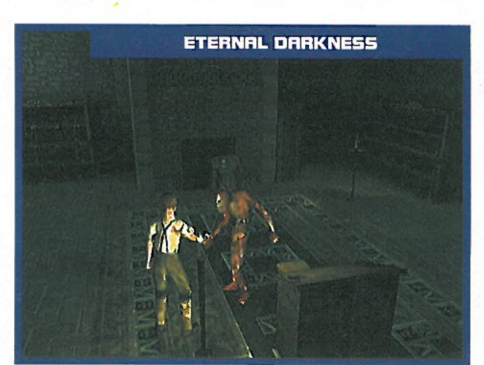
En el ECTS 2000, Nintendo ha dado la campanada con Game Boy Advance y continúa aprovechando el imparable tirón de la franquicia Pokemon. Sin embargo, no ha descuidado el catálogo para su consola de 64 bits.

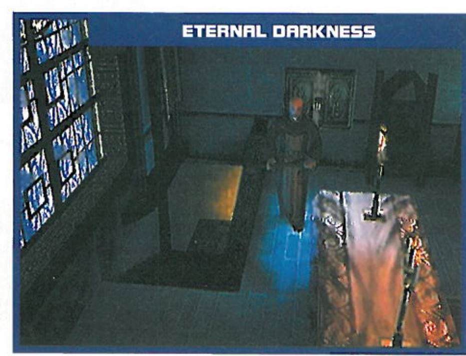



BANJO TOOIE


BANJO TOOIE

BANJO TOOIE


ETERNAL DARKNESS


ETERNAL DARKNESS


STARCRAFT 64


STARCRAFT 64

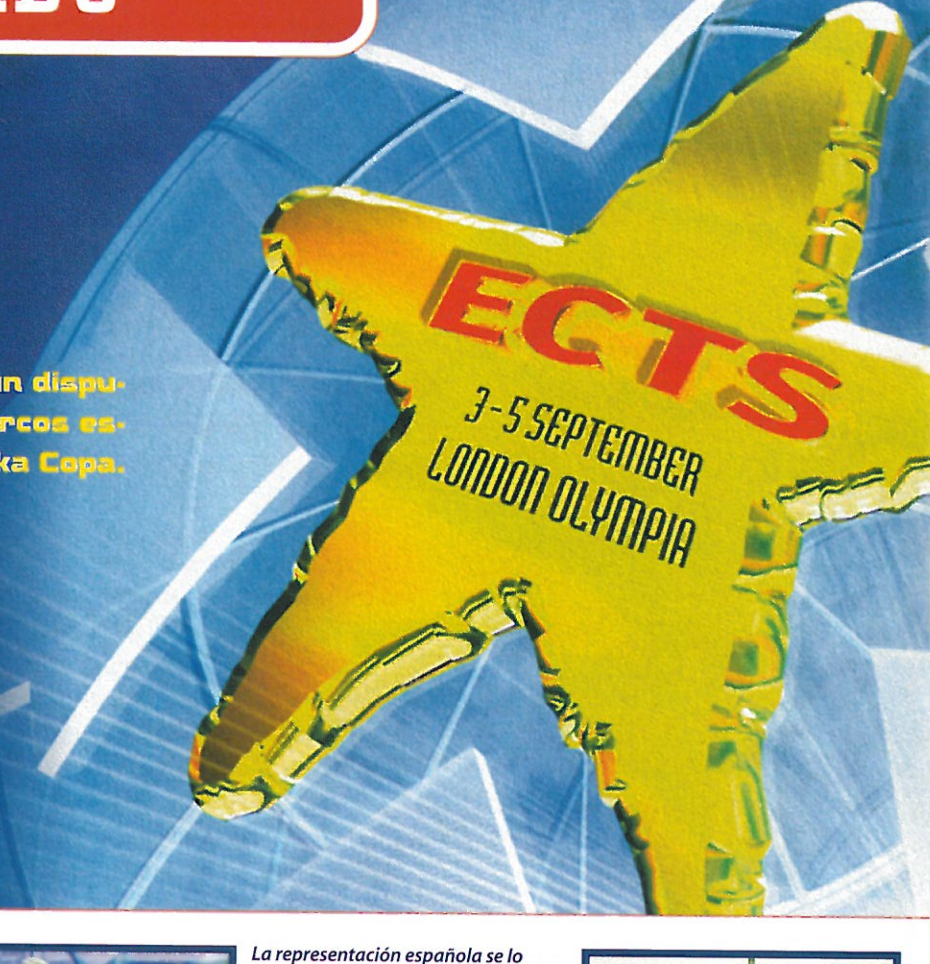


NINTENDO

CAMPEONATO POKEMON

El **Millennium Dome** de **Londres** fue el marco elegido para la final europea del **Campeonato Pokémon**, que tuvo lugar el pasado 2 de Septiembre. **Alvaro de Marcos**, **José Luis Menéndez** y **Sergio García** realizaron un papel aceptable en las tres modalidades, *Pika Copa*, *Poke Copa* y *Super Copa*. Los ganadores de cada una de las categorías fueron **Denis Waldeck**, de **Alemania**, **Rebecca Wisnner**, también de **Alemania**, y **Francois Hanh Yinh** de **Francia**. Además, **Sergio García**, como campeón nacional de *Super Copa*, viajará a **Sidney** para representar a **España** en el Campeonato Mundial que se disputa los días 20, 21 y 22 de Septiembre.

La armada española luchó hasta el final en un disputadísimo campeonato europeo. Alvaro de Marcos estuvo a punto de obtener la victoria en la Pika Copa.





ECTS 2000









La representación española se lo puso difícil a los vencedores. A la izquierda vemos a **Alvaro de Marcos**, que sólo fue superado por el participante alemán **Dennis Waldeck** en la categoría Pika Copa.



Estos aplicados aprendices de entrenadores Pokémon no pierden la oportunidad de practicar desde su más tierna infancia. Algunos alimentaron tan bien a su Pikachu que creció sin medida de por vida.



Nuestros enviados de ZETA DIGITAL asistieron a la final del campeonato europeo de POKÉMON. Los participantes se enfrentaron en eliminatorias sucesivas frente a una pantalla desde la que se podía seguir cada combate.

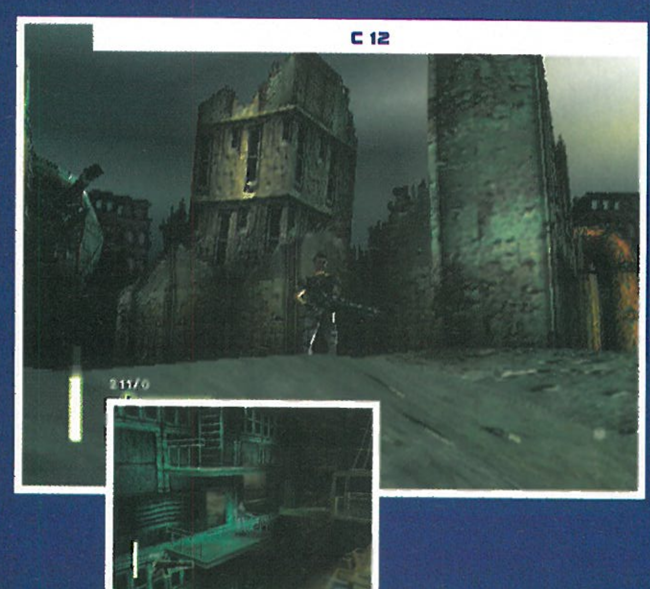


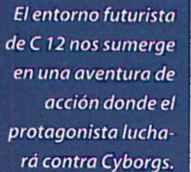


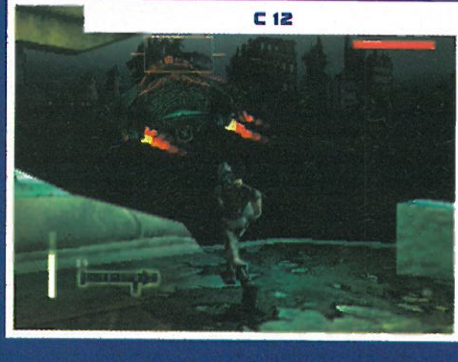




SONY C. E.



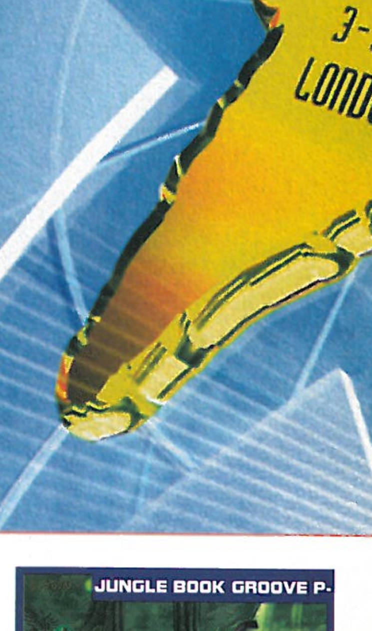








El entorno futurista de C 12 nos sumerge en una aventura de acción donde el protagonista luchará contra Cyborgs.





E C T S 2 0 0 0

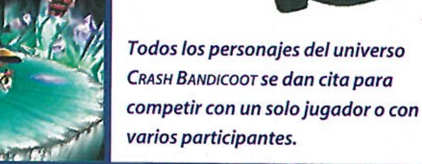




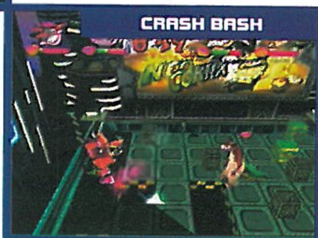




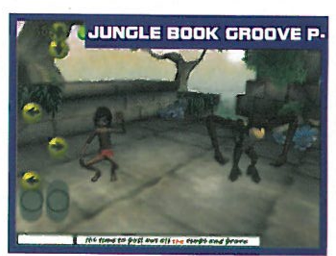
CRASH BASH, aunque no ha sido desarrollado por NAUHGTY DOG, aprovecha el tirón de la saga CRASH BANDICOOT para ofrecernos un ameno juego con 38 pruebas diferentes en diversas modalidades.



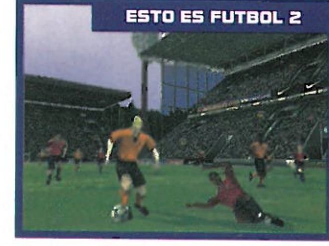
Todos los personajes del universo CRASH BANDICOOT se dan cita para competir con un solo jugador o con varios participantes.











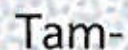


***Chris Deering**, Presidente de SCEE, junto a **THE ELF** y a **JASON** (de **SUPER JUEGOS ON-LINE**), atendió a las preguntas y dudas que los periodistas europeos le plantearon sobre el lanzamiento de **PLAYSTATION 2** en el viejo continente.*



PLAYSTATION 2 es el punto de referencia para SONY (tenéis cumplida información de todos sus juegos en el suplemento de la revista), lo que no significa que haya cesado de desarrollar juegos para *PLAYSTATION*. De hecho, una **PS ONE** gigante en el *stand* dejaba claro que los 32 *bits* todavía van a seguir dando guerra, aunque la batería de títulos presentados por SONY para este sistema no tiene nada que ver con la cantidad de otros años. Hay que destacar la última producción de los estudios de **Cambridge**, responsables de la saga MEDIEVIL, llamada C-12. En un entorno 3D nos embarcaremos en la aventura de rescatar a la humanidad de las garras de los Cyborgs. El juego tiene una pinta excelente y promete acción a raudales. También tuvimos la oportunidad de conocer al grupo que ha creado ESTO ES FUTBOL 2, que nos mostró las mejoras sufridas en esta segunda parte. CRASH BASH, por su parte, es un juego basado en el popular Crash Bandicoot y sus acompañantes, y en el que podremos disputar 38 pruebas diferentes, sólos o en modo multijugador. El resto del catálogo lo podéis ver en estas pantallas.

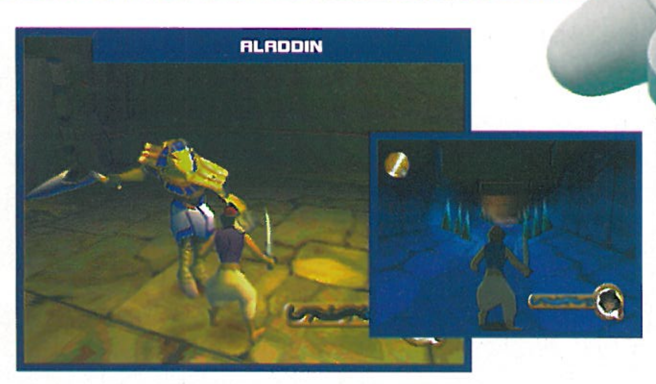
PSone quiere seguir la exitosa trayectoria de su antecesora. Sony presentó en el ECTS las próximas novedades para su máquina de 32 bits, aunque faltaron títulos de renombre como la secuela de Time Crisis.







ALADDIN

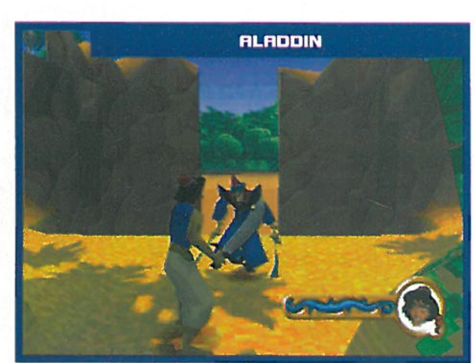


MS PAC-MAN MAZE M.

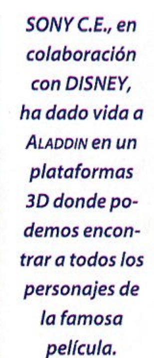


ALADDIN

ALADDIN



SONY C.E., en colaboración con DISNEY, ha dado vida a ALADDIN en un plataformas 3D donde podemos encontrar a todos los personajes de la famosa película.



MS PAC-MAN MAZE M.

MS PAC-MAN MAZE M.



LA SIRENITA 2

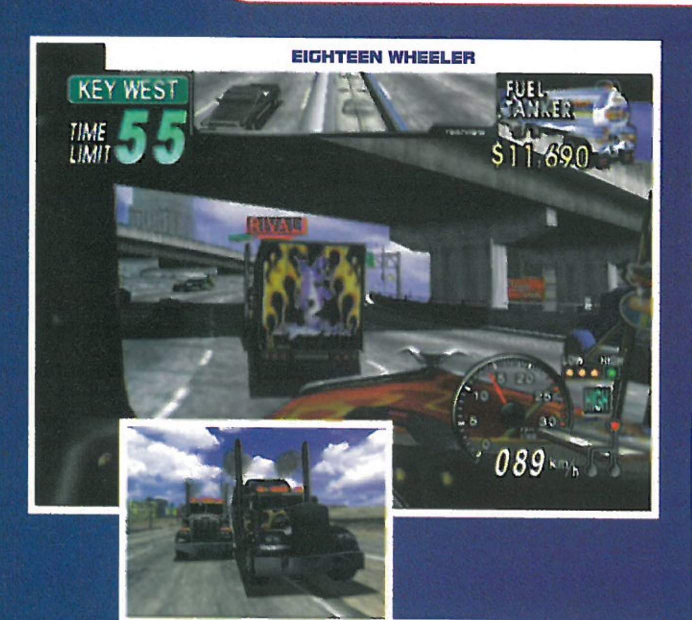


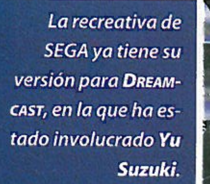
LA SIRENITA 2



La segunda parte del film de LA SIRENITA tampoco ha escapado a los tentáculos de SONY C.E., que ha producido su paso del cine al universo de PLAYSTATION.

SEGA





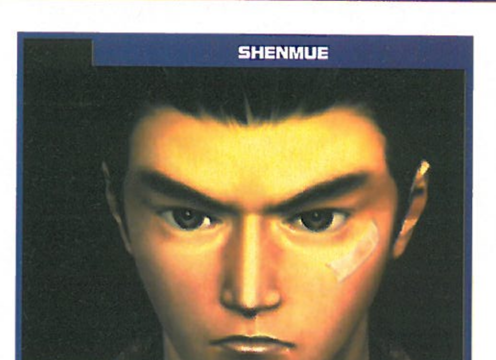
La recreativa de SEGA ya tiene su versión para DREAMCAST, en la que ha estado involucrado Yu Suzuki.

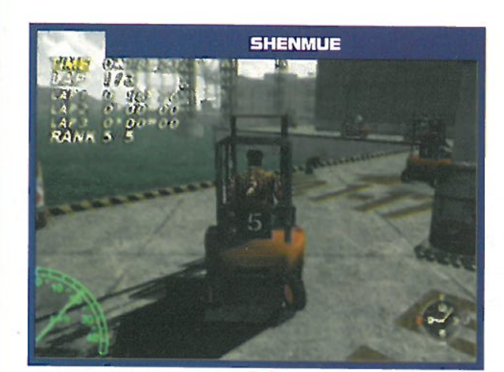


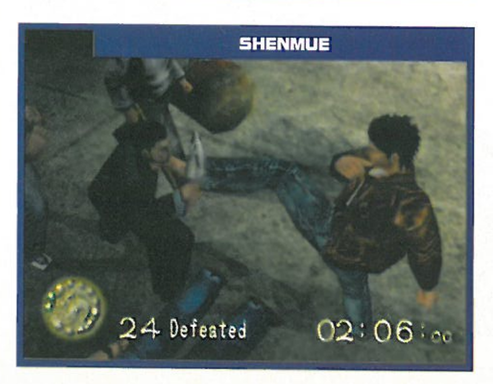


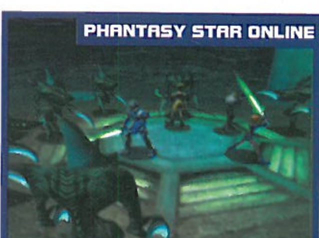




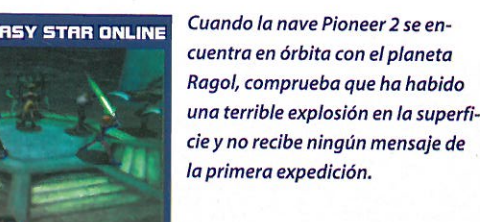




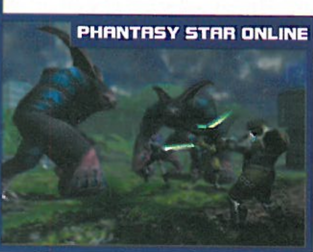




Cuando la nave Pioneer 2 se encuentra en órbita con el planeta Ragol, comprueba que ha habido una terrible explosión en la superficie y no recibe ningún mensaje de la primera expedición.

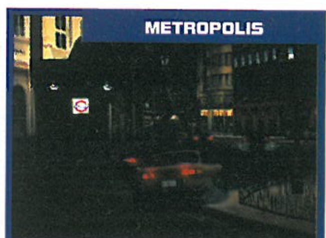


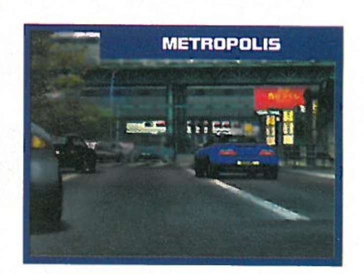
En PHANTASY STAR ONLINE un total de cuatro jugadores podrán embarcarse en la aventura de explorar el planeta Ragol. En colaboración tendrán que investigar por qué sus compañeros están incomunicados.





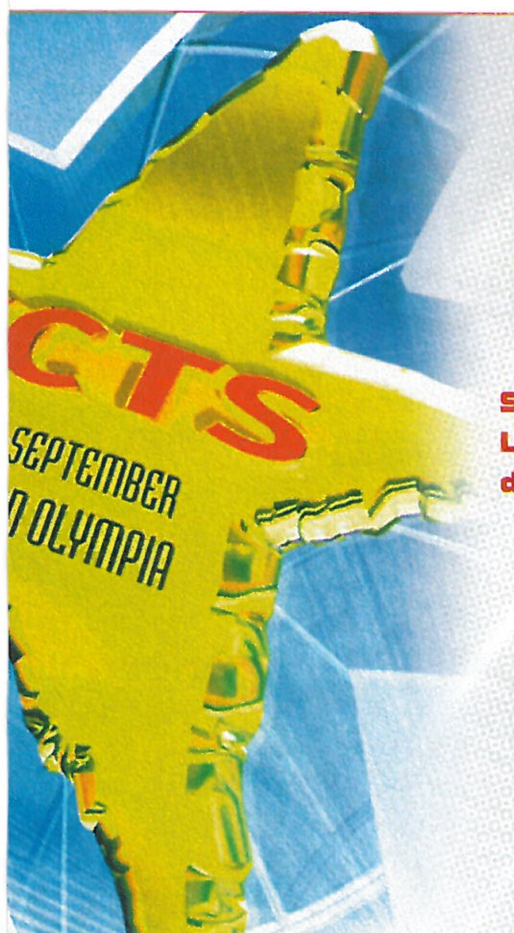
Los ritmos latinos se apoderan de DREAMCAST con SAMBA DE AMIGO. El juego incluye unas maracas, como la COIN OP original, para que disfrutes siguiendo el ritmo de conocidas melodías del género en diferentes modalidades.









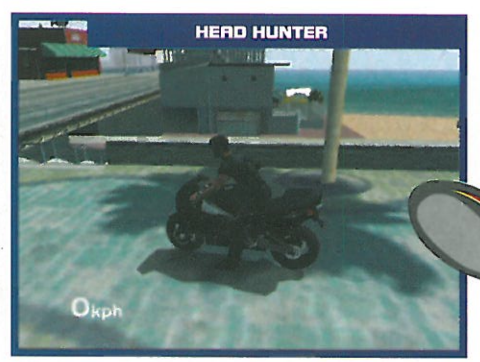


SEGA fue una de las ausencias más sonadas en el recinto del Olympia, donde se celebró el **ECTS**. Sin embargo, los usuarios de ***DREAMCAST*** tuvieron la oportunidad de contemplar la avalancha de títulos que se avecina para su consola en una presentación que tuvo lugar el día 3 de Septiembre en el cine Empire de **Londres**. Los personajes más representativos del mundo ***DREAMCAST***, como el carismático Sonic, el inconfundible Afro Thunder de READY 2 RUMBLE, Ryo Hazuki de SHENMUE y la bella Ulala, entre otros, se mezclaron con los asistentes para amenizar la gala. En una pantalla gigante, SEGA mostró un vídeo en el que se pudieron ver títulos entre los que se incluían SHENMUE, VIRTUA TENNIS, PHANTASY STAR ONLINE, METROPOLIS STREET RACER y HEAD HUNTER. Sin duda, quedó demostrado que si la compañía no ha asistido al **ECTS** no ha sido por escasez de producto. También se realizó un seguimiento detallado de la red de juegos europea de *Dreamarena*, uno de los apartados fundamentales. Sobre todo si tenemos en cuenta que la mayoría de los juegos van a incluir, por fin, opciones específicas para Internet.

Sega ha ofrecido uno de los catálogos más completos y variados del ECTS. La compañía no compareció en la feria y optó por mostrar todas sus novedades en una Premiere que tuvo lugar en un cine del centro del Londres.

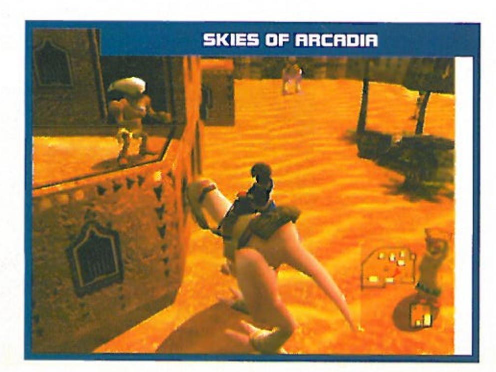


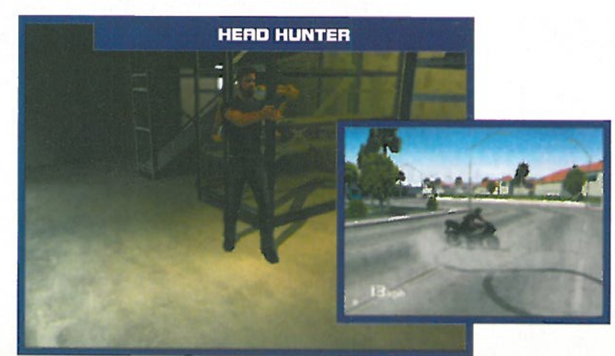




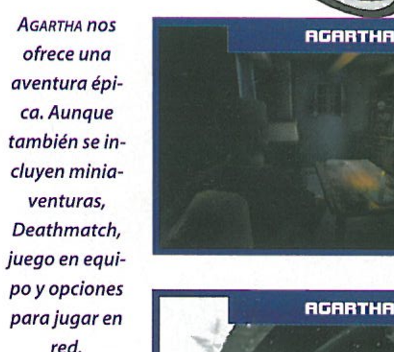








AGARTHA nos ofrece una aventura épica. Aunque también se incluyen miniaventuras, Deathmatch, juego en equipo y opciones para jugar en red.



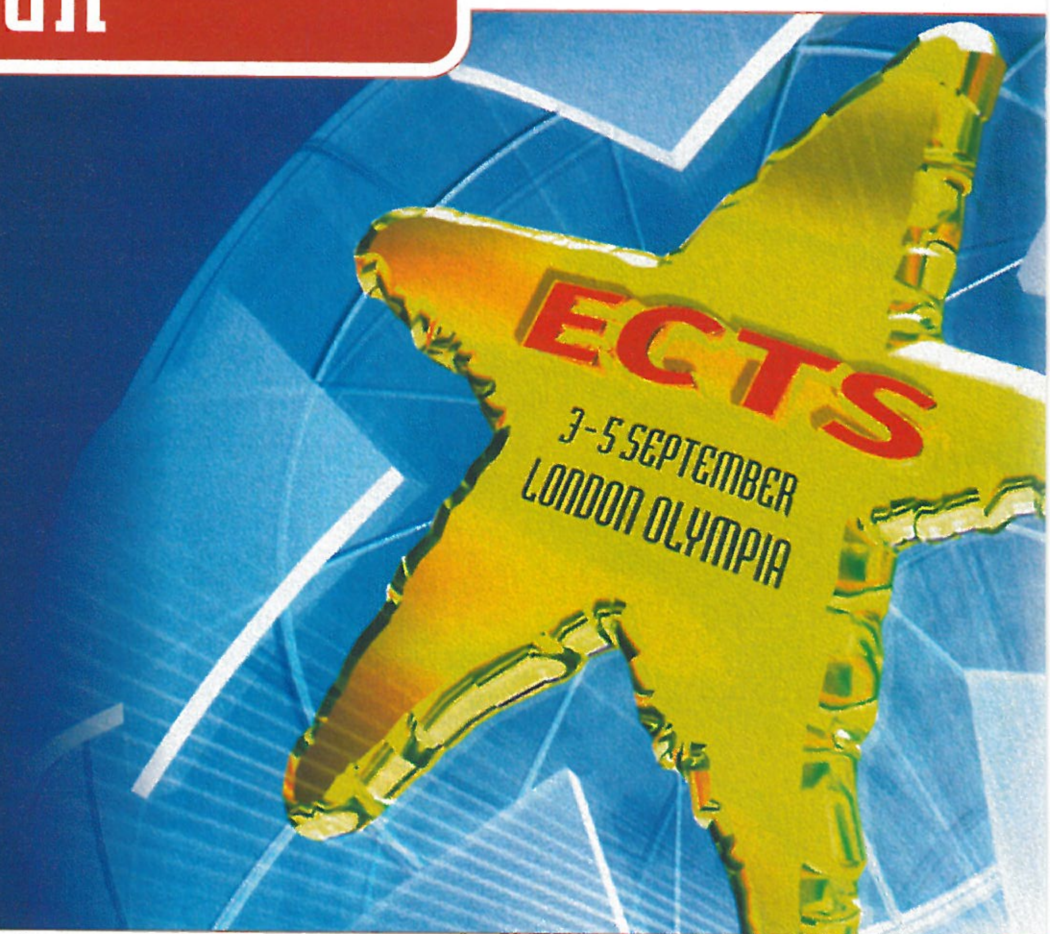


En HEAD HUNTER encarnaremos a un cazarrecompensas. El juego abarca infinitas posibilidades: exploración, montar en moto, disparar, puzzles, etc.

Aunque no todos tengan la posibilidad de conectar a varios jugadores, sí contarán con la posibilidad de bajarse información de la Red, intercambiar partidas con otros usuarios, etc.

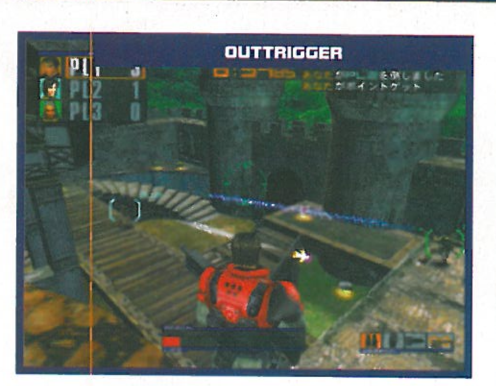
■ MAS JUEGOS

Además de los grandes nombres, caso del esperado SHENMUE o de METROPOLIS STREET RACER, SEGA presentó otros títulos de gran calidad para su sistema. EIGHTEEN WHEELER, cuya versión ***COIN OP*** ya se encuentra en **España**; HEAD HUNTER, el competidor de METAL GEAR SOLID para ***DREAMCAST*** y PHANTASY STAR ONLINE, un título en el que 4 jugadores podrán unirse para explorar y luchar contra los enemigos que acechan en un extraño planeta. QUAKE III, SAMBA DE AMIGO, BLACK&WHITE, SEGA GT, GUN VALKYRIE, ULTIMATE FIGHTING CAMPIONSHIP, WORLDWIDE SOCCER 2001 y AGARTHA también forman parte de las novedades de SEGA.



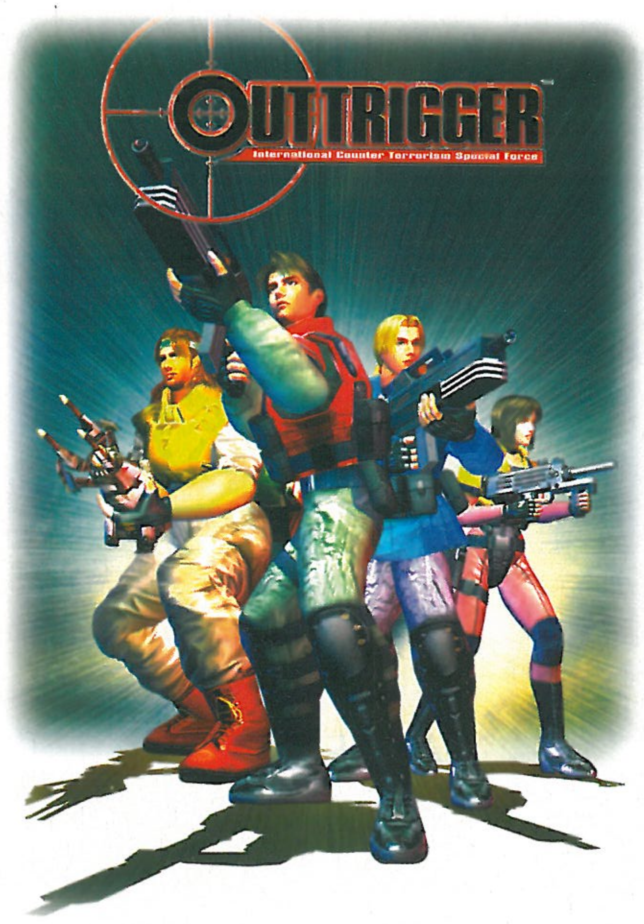


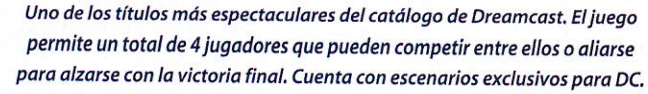
ECTS 2000

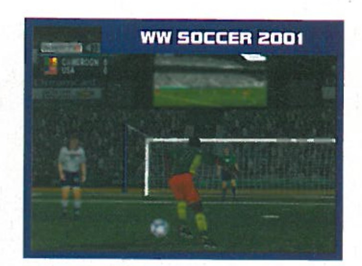

OUTTRIGGER


OUTTRIGGER

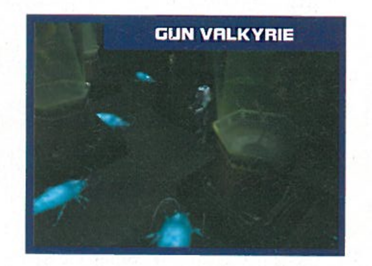

OUTTRIGGER




Uno de los títulos más espectaculares del catálogo de Dreamcast. El juego permite un total de 4 jugadores que pueden competir entre ellos o aliarse para alzarse con la victoria final. Cuenta con escenarios exclusivos para DC.


WW SOCCER 2001


WW SOCCER 2001


GUN VALKYRIE


GUN VALKYRIE



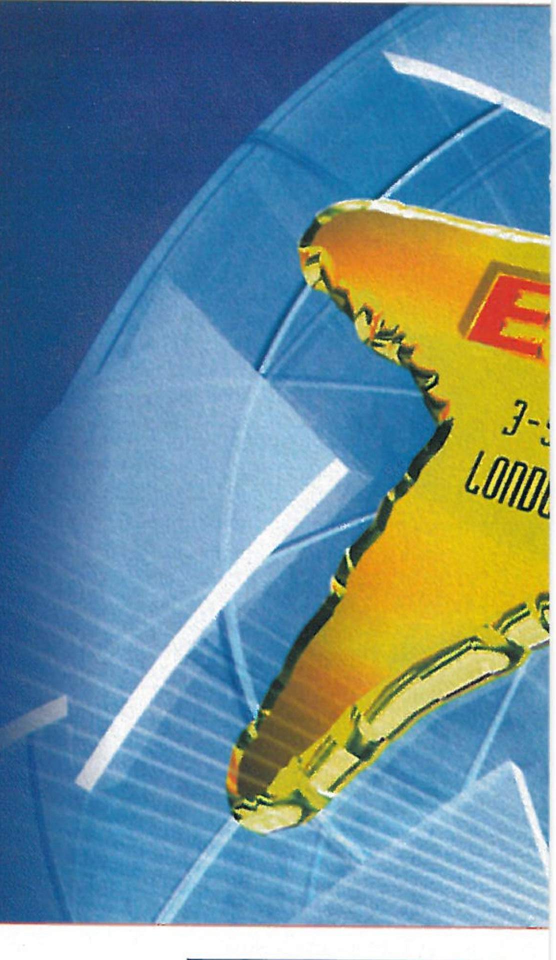
RAYMAN 2 PARA
PlayStation
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
RAYMAN 2
Ubi Soft
PlayStation
SIN BRAZOS, SIN PIERNAS,.... SIN LÍMITES,....
!!RAYMANÍZATE!!
RAYMAN

KONAMI

La llegada de ***PlayStation 2*** ha puesto en ebullición a esta compañía, y sin embargo no ha descuidado para nada la producción para otras plataformas, como se comprueba con el lanzamiento de joyas como Silent Hill para ***Game Boy Advance***. Y éste no es el único título, ya que Waiwai Racing, un juego de coches para ***GBA*** mostrado en el *stand* de NINTENDO, pertenecía a esta casa, al igual que un título de golf. ***Dreamcast*** tampoco ha salido mal parada. Entre las novedades para esta consola hemos encontrado dos auténticas sorpresas. La primera es una excelente versión de International Track & Field, y la segunda la entrega de Silent Scope, que ya ha salido a la venta en **Japón**. Por supuesto, no nos podemos olvidar de la saga ISS. Esta vez han sido los integrantes de MAJOR (responsables de la serie para ***Nintendo 64*** y de la primera entrega para ***PS2***) los que han acaparado todo el protagonismo. Presentaron las versiones para ***PlayStation*** y ***Nintendo 64***. La compañía japonesa también mostró los productos que distribuirá en **Europa** tras su acuerdo con UNIVERSAL. The Mummy, basado en la película del mismo título de esta productora, ya cuenta con sus correspondientes versiones para los 32 *bits* de SONY y para ***Dreamcast***. Y anticipándose al estreno del último largometraje protagonizado por **Jim Carrey**, ya está en preparación The Grinch, que verá la luz para ***PlayStation*** y para la popular y prolífica ***Game Boy Color***.

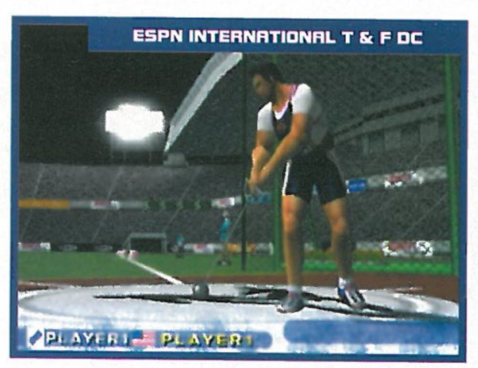
ISS 2000 PSX





ESPN INTERNATIONAL T & F DC

ESPN INTERNATIONAL T & F DC



ISS 2000 N64



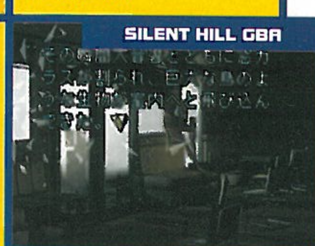
GOLF GBA



*KONAMI no descansa y sigue sorprendiendo con títulos para consolas de nueva generación, en este caso **GBA**.*

*El rey de los juegos de terror ya ha preparado su incursión en el mundo de las portátiles. **Game Boy Advance** ha sido la afortunada para sumergirnos otra vez en SH.*

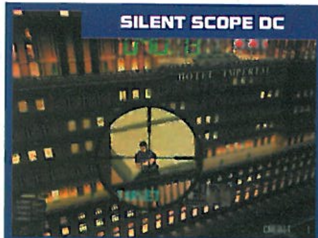
SILENT HILL GBA



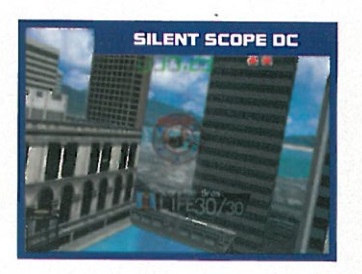
SILENT HILL GBA

El impresionante aspecto gráfico de las pantallas promete una brillante conversión, aunque aún no se ha facilitado información sobre la mecánica del juego.

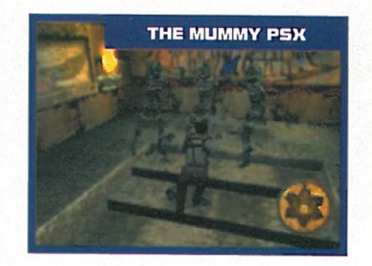
SILENT SCOPE DC



SILENT SCOPE DC



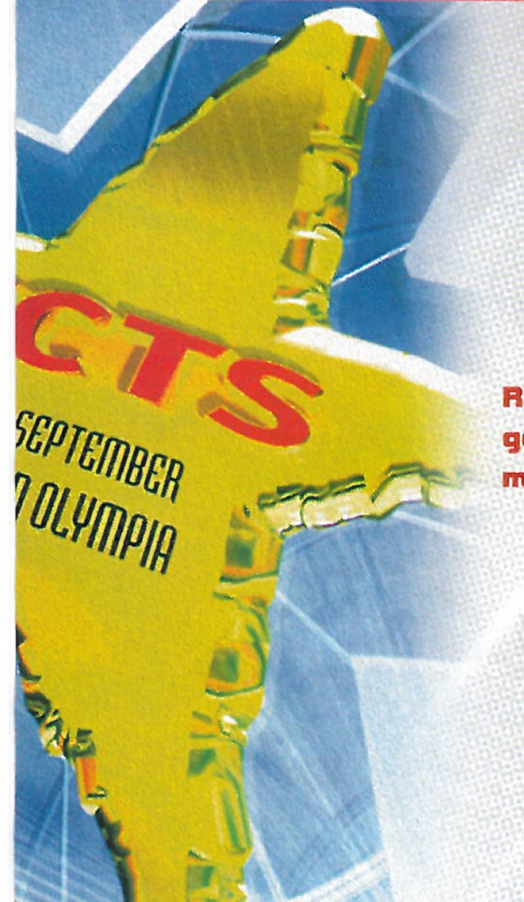
THE MUMMY PSX



THE GRINCH PSX



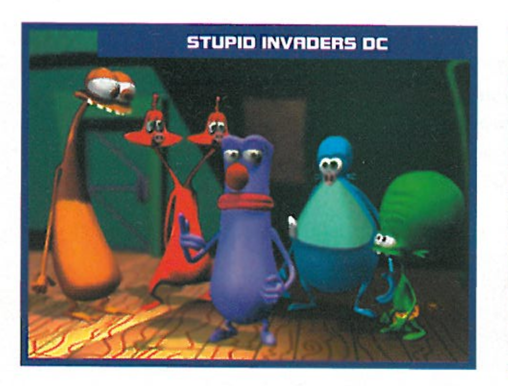
UBI SOFT

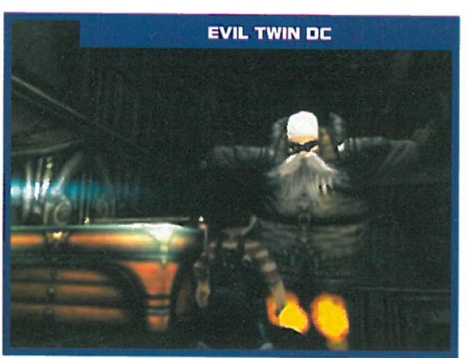


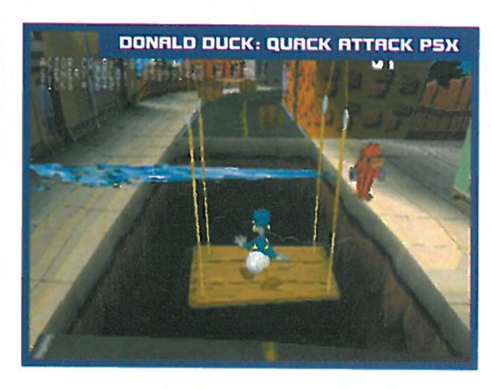
UBI SOFT es una de las compañías que más formatos abarca dentro de su extenso catálogo de producciones. Su flamante estrella, Rayman, ha vuelto a estar presente, por enésima vez, en el **ECTS**. Y tenéis cumplida información en el suplemento de ***PS2*** de la entrega para esta consola. Otro de los títulos destacados de UBI SOFT fue STUPID INVADERS. Concebido en un principio para ***PC***, también contará con una versión para ***DREAMCAST***. Esta aventura hilarante nos narra las peripecias de cinco extraterrestres que huyen de un científico que colecciona aliens en clave de humor. Siguiendo dentro de los lanzamientos para los 128 *bits* de SEGA, nos encontramos con EVIL TWIN, una aventura de acción 3D donde controlaremos a un pequeño huérfano que debe salvar a los habitantes de un mundo de pesadilla. Terminando el repaso de este formato, UBI SOFT distribuirá GRANDIA 2, que presenta un apartado gráfico espectacular. En lo que se refiere a ***PLAYSTATION***, la compañía ha conseguido la licencia de DISNEY para desarrollar un juego de plataformas basado en el popular personaje del pato Donald. El título verá la luz también para ***NINTENDO 64*** y ***DREAMCAST***. Y continuando con los 32 *bits* de SONY, también tuvimos la oportunidad de contemplar la última aventura creada por los padres de la saga BROKEN SWORD. Inspirado en la película de DREAMWORKS STUDIOS: THE ROAD TO EL DORADO, encarnaremos a Miguel y Tulio en su viaje de **España** al Nuevo Mundo en búsqueda de El Dorado.

Rayman se ha convertido en el punto de referencia de Ubi Soft, sin embargo, la compañía ha mostrado otras interesantes novedades entre las que merece la pena destacar a un quinteto genial de aliens: Stupid Invaders.

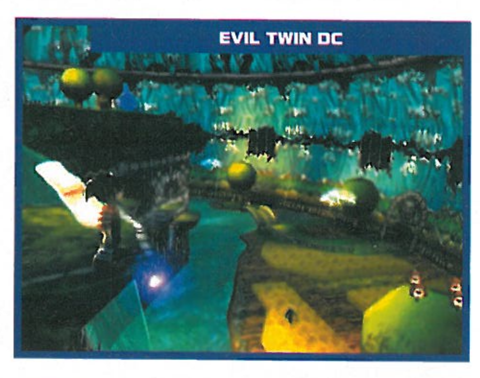



STUPID INVADERS DC


EVIL TWIN DC


DONALD DUCK: QUACK ATTACK PSX

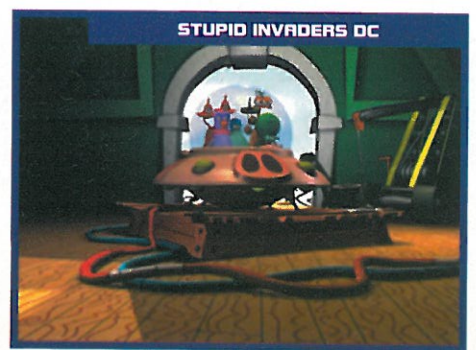

STUPID INVADERS DC

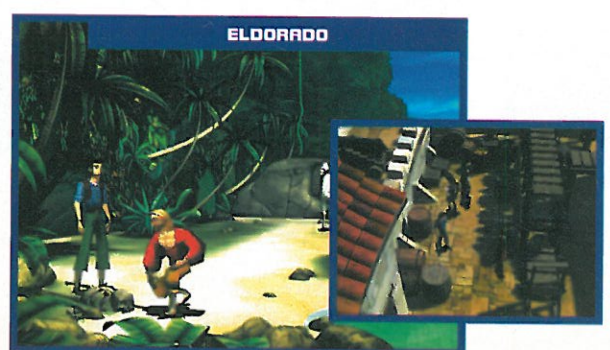

EVIL TWIN DC

La primera parte de GRANDIA dio muestras del talento de GAME ARTS. En esta ocasión nos han preparado un jugoso argumento y buenos gráficos.


GRANDIA 2

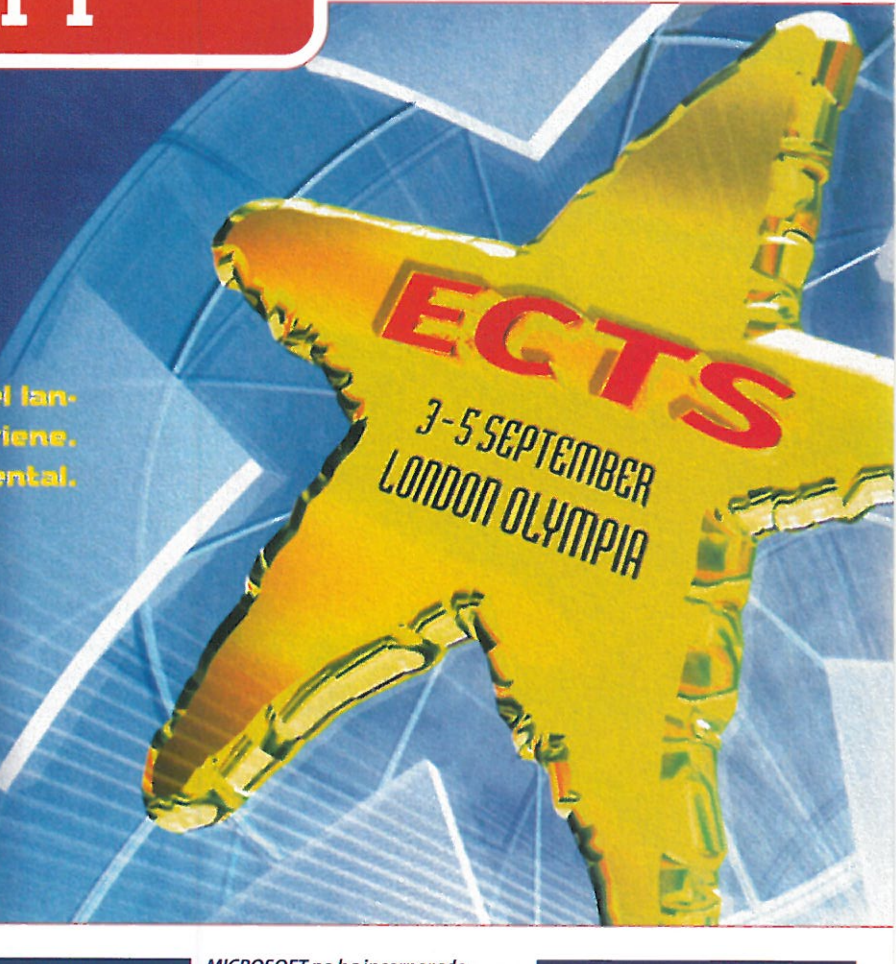

GRANDIA 2


STUPID INVADERS DC


ELDORADO

*Miguel y Tulio viajan al Nuevo Mundo con **Hernan Cortés**, y se embarcan en una épica aventura para encontrar un lugar de leyenda llamado El Dorado.*

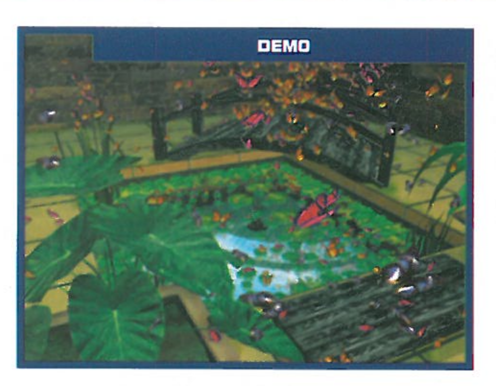
MICROSOFT

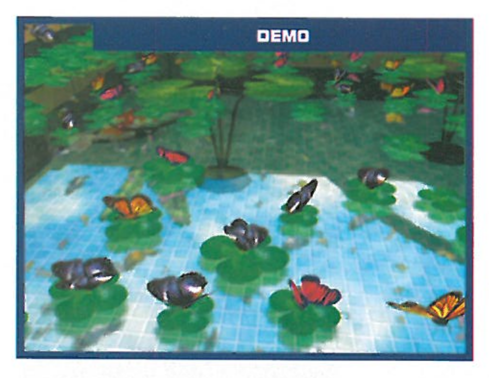


Todo el mundo está expectante ante las noticias sobre la máquina de MICROSOFT. Sus características técnicas son presumiblemente más potentes que las de ***PS2***. Sin embargo, la ventaja temporal con la que va a contar la máquina de SONY puede suponer una desventaja. Segura-

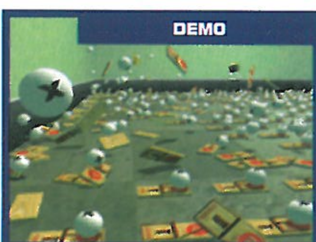
Microsoft está preparando concienzudamente el lanzamiento de X-Box, previsto para el año que viene. Son conscientes que el software es fundamental.

mente por esta razón, MICROSOFT quiere contar con un equipo de grupos desarrolladores que se dedique por completo a ***X-Box*** para que saquen el máximo partido a sus prestaciones. LIONHEAD, con **Peter Molyneux** a la cabeza, UNIVERSAL INT. (Spyro the Dragon), STORMFRONT STUDIOS o KODIAK INTERACTIVE SOFTWARE son algunas de las compañías embarcadas en esta aventura. Y esto sin contar con *third parties* del calibre de KONAMI y CAPCOM.

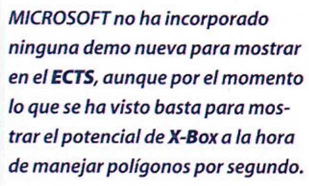




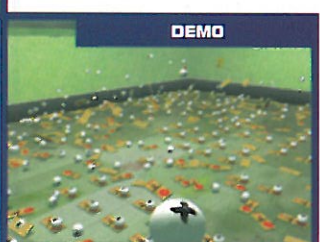


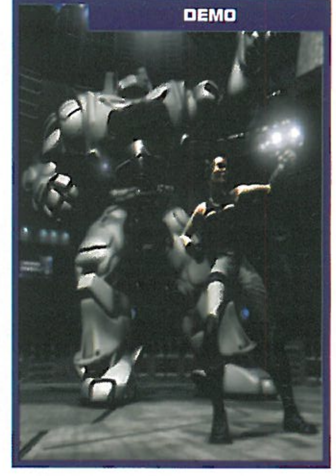


*MICROSOFT no ha incorporado ninguna demo nueva para mostrar en el **ECTS**, aunque por el momento lo que se ha visto basta para mostrar el potencial de **X-Box** a la hora de manejar polígonos por segundo.*



Tampoco se ha enseñado ningún modelo definitivo sobre el aspecto que tendrá finalmente la consola. Por el momento tendremos que conformarnos con estas imágenes hasta su salida.







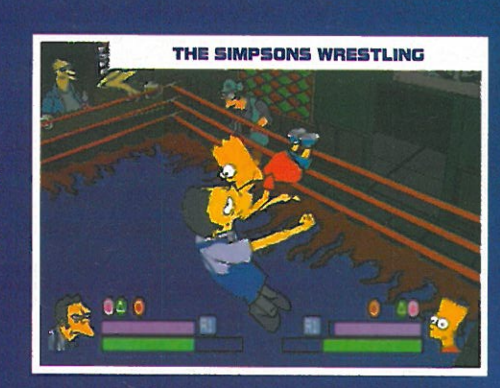
*J. **Allard**, uno de los responsables del proyecto de **X-Box**, atendió a todas las interrogantes que le planteamos en su stand del **ECTS**.*



SEGA™
CIERRA LA PUERTA Y DI QUE ESTAMOS JUGANDO
¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?
5™
Space Channel 5
Dreamcast™
UP TO 6 BILLION PLAYERS

ELECTRONIC ARTS

El gigante de los juegos deportivos está muy concentrado en desarrollar para **PLAYSTATION 2**, y así quedo patente en la visita que realizamos a su sede europea. Un impresionante edificio de cristal y acero donde vimos todas las novedades que ELECTRONIC ARTS tiene preparadas para el futuro. 007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE, con versiones para **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64**, nos trajo al recuerdo a GOLDEN EYE (por su calidad y por estar basado en una película de James Bond). Todavía en un período temprano de desarrollo estaba un curioso juego de lucha con los Simpsons como protagonistas para los 32 *bits* de SONY. ELECTRONIC ARTS también mostro la segunda parte de MEDAL OF HONOR para **PLAYSTATION**. Después de la excelente primera entrega, MEDAL OF HONOR UNDERGROUND hace gala de la misma calidad con interesantes novedades. El sello de EA SPORTS continúa produciendo nuevas entregas de sus innumerables sagas y, como ocurre con el resto de su catálogo, ha dejado de lado a los usuarios de **DREAMCAST**. Entre los títulos deportivos está la nueva entrega de STARS, la versión del FIFA adaptada a la liga de cada país para **PLAYSTATION** y **GAME BOY**. Engrosando el catálogo de los 32 *bits* de SONY, también vimos la última entrega de la impecable saga de baloncesto NBA LIVE. ELECTRONIC ARTS aprovecha de nuevo el éxito de **Tiger Woods** en el mundo del golf para regalarnos otro excelente título basado en este deporte.

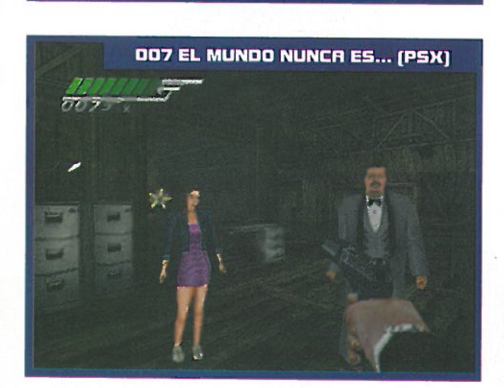






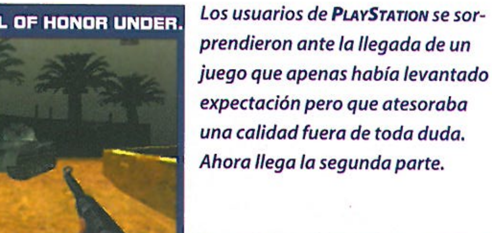
ECTS

007 EL MUNDO NUNCA ES... (PSX)



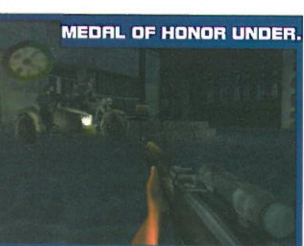






*Los usuarios de **PLAYSTATION** se sorprendieron ante la llegada de un juego que apenas había levantado expectación pero que atesoraba una calidad fuera de toda duda. Ahora llega la segunda parte.*

DREAMWORKS ha preparado una segunda parte donde se incluyen nuevas fases inspiradas en la Segunda Guerra Mundial. El juego también incluye una modalidad de 2 jugadores a pantalla partida.



NBA LIVE 2001 PSX

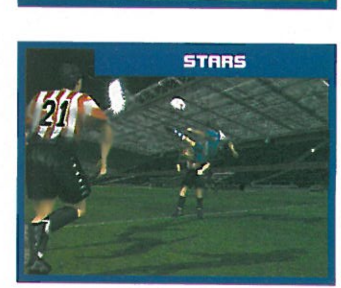
NBA LIVE 2001



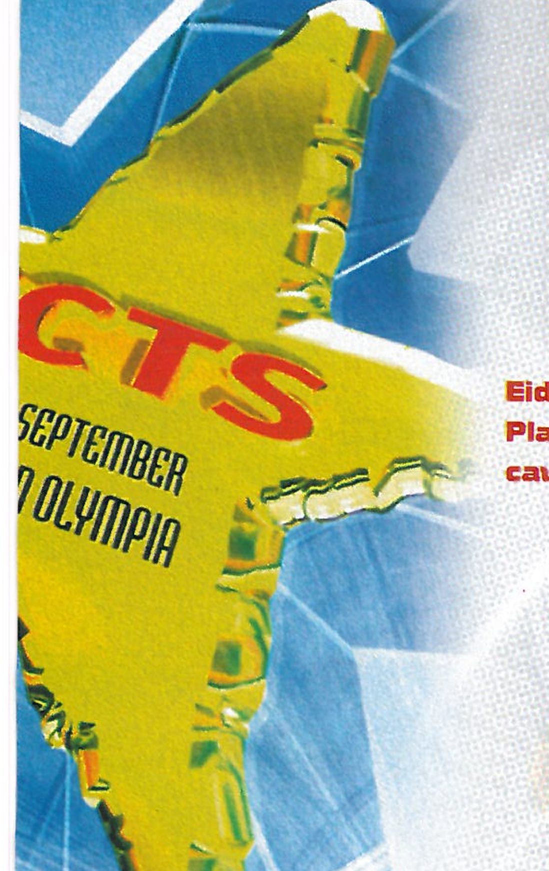
*Los usuarios de **NINTENDO 64** que disfrutaron con GOLDEN EYE tendrán que prestar atención a este título de EA. Con una mecánica de juego similar, está basado en la última entrega cinematográfica de la serie James Bond.*







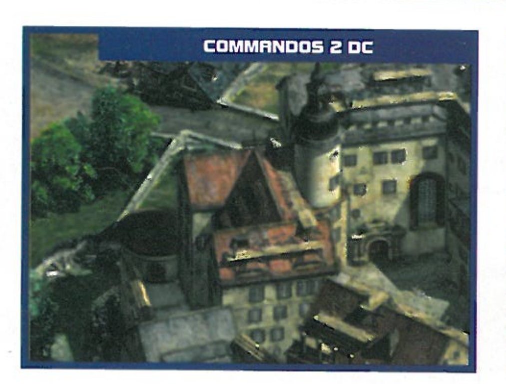
EIDOS

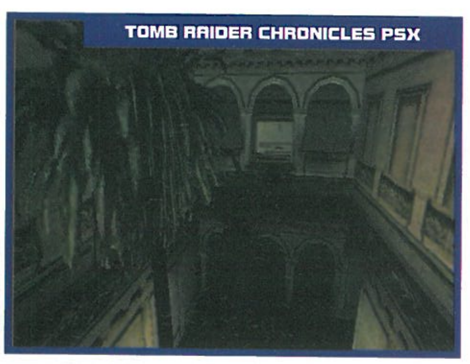


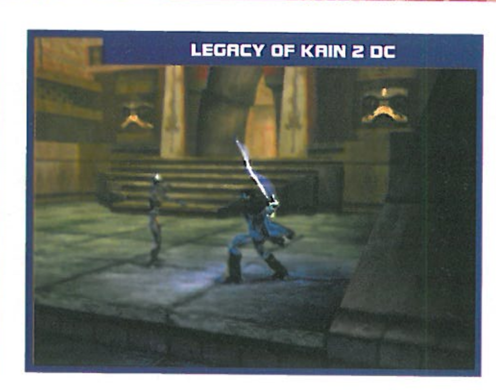
EIDOS prefirió la tranquilidad de la campiña inglesa para invitar a la prensa europea a conocer su nueva línea de producto. El lugar elegido fue un impresionante hotel victoriano donde además de la presentación del producto fuimos invitados a una cena con espectáculo incluido. En lo que se refiere a contenido, el catálogo de EIDOS no se encontraba muy boyante. Una vez más, la compañía inglesa vuelve al asalto con Lara Croft. En esta ocasión la aventura se llama TOMB RAIDER: CHRONICLES, una especie de homenaje a las anteriores entregas (incluyendo una fase en **Irlanda** donde Lara cuenta con apenas 16 años) antes de cambiar definitivamente la saga, que últimamente no habia aportado casi nada nuevo. Dentro de las producciones de CRYSTAL DYNAMICS, LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 se confirma como el título más interesante para consola, en concreto ***DREAMCAST***, de esta desarrolladora. Sin embargo, la auténtica estrella de la presentación de EIDOS es obra de una empresa española, PYRO STUDIOS. Ya tienen preparada la segunda parte de COMMANDOS, que esta vez sí tendrá su correspondiente versión para los 128 *bits* de SEGA y para ***PS2***. Al increíble grado de detalle de cada escenario se suman nuevas posibilidades, como misiones bajo el agua, conducir vehículos y que las misiones del juego se han basado en los largometrajes más famosos sobre la Segunda Guerra Mundial. También se presentó CHICKEN RUN, título inspirado en la película del mismo nombre.

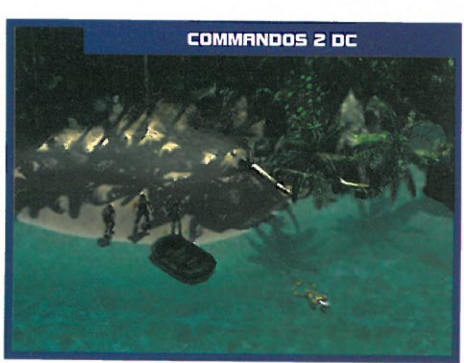
Eidos presentó un nuevo capítulo de las aventuras de Lara Croft para PlayStation y Dreamcast, pero la auténtica sensación de su catálogo la causó la segunda parte de Commandos, desarrollada por españoles.

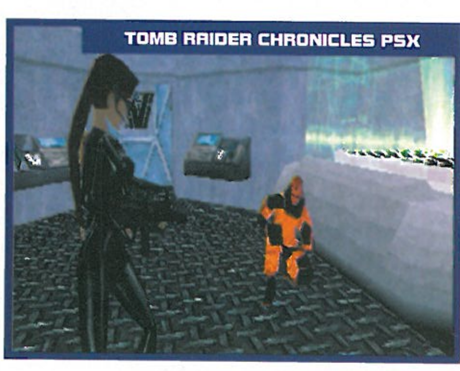




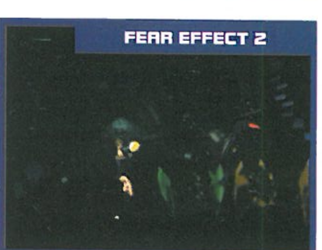




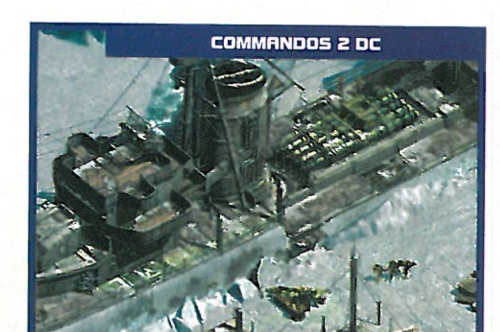


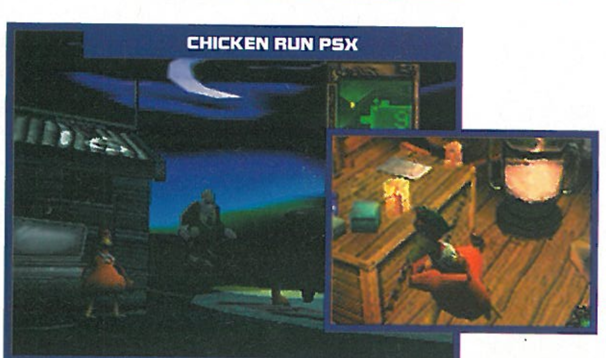


*A la izquierda, podemos ver pantallas de la última incursión de Lara en la plataforma que la vio nacer y donde ha cosechado sus mayores éxitos: **PLAYSTATION**.*







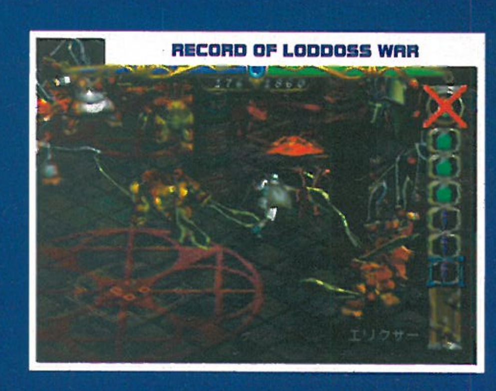


Aunque no sea un alarde de calidad técnica, CHICKEN RUN tiene toda la pinta de ser un juego divertido y que además permanece fiel a la película.



VIRGIN

VIRGIN contaba este año con un original recinto para mostrar sus productos. Una farmacia de lo más exótica donde todo el mundo podía calmar sus ganas de jugar a títulos como DINO CRISIS 2. La obra de CAPCOM saldrá al mercado en navidades, así que todos los que disfrutaron con la primera parte ya pueden ir rascándose los bolsillos. Como ya anunciamos, DINO CRISIS 2 ha apostado por la acción desenfrenada y es uno de los títulos más esperados para los 32 *bits* de SONY. TEAM 17 volvió a sorprendernos con una nueva edición de WORMS para ***DREAMCAST***, con la posibilidad de jugar en la red contra otros contrincantes. En el *stand* de la compañía también se presentaron las incorporaciones al catálogo de TITUS, cuya principal aportación son dos títulos para ***GAME BOY COLOR***. Esta compañía cuenta con la licencia las series de televisión HERCULES y XENA que han trasladado al mundo de la portátil de NINTENDO como dos juegos de plataformas. Además,



VIRGIN ha contado con la presencia de dos títulos para ***DREAMCAST*** que ya han visto la luz en **Japón**. El primero es la secuela del clásico SUPER RUNABOUT para este formato, obra de CLIMAX. El segundo está basado en la exitosa serie de manga RECORD OF LODDOSS WAR, que ya ha pasado por casi todos los formatos y por fin llega a los 128 *bits* de SEGA. Por otro lado, VIRGIN también contaba con diversos juegos para los usuarios de ***GAME BOY COLOR***, como THE FLINTSTONES o THE LAND BEFORE TIME.





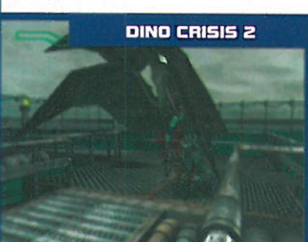
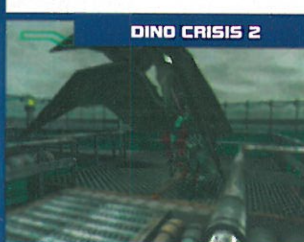




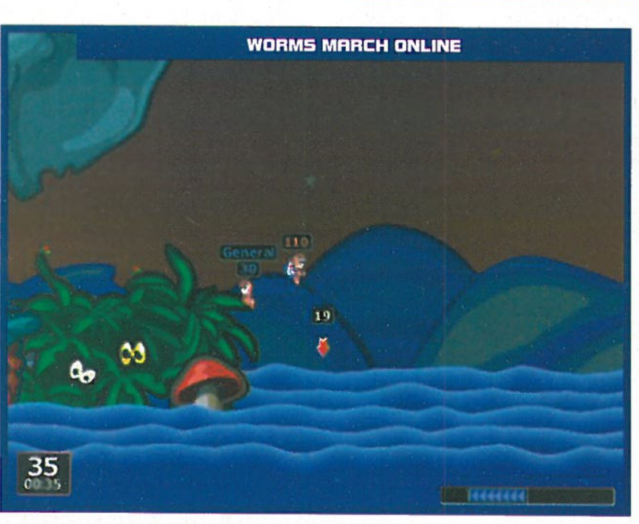




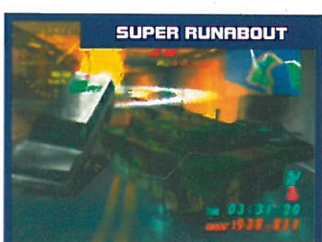

CAPCOM vuelve con la segunda parte de DINO CRISIS. En esta ocasión, Regina comparte protagonismo con un aguerrido miembro de las fuerzas especiales. Durante el juego controlaremos a los dos.

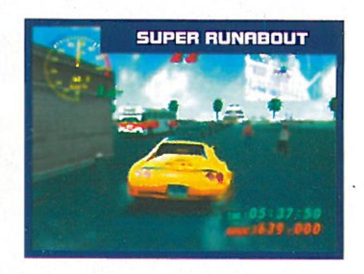



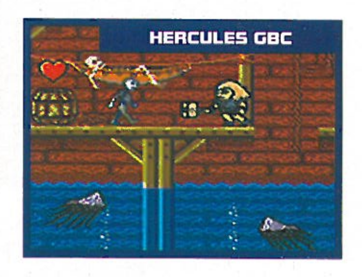
***Shinji Mikami**, el responsable de DINO CRISIS 2, ha preparado una mayor variedad de dinosaurios. Y aunque resultan agradables a la vista, os puedos asegurar que van a ser enemigos duros de pelar.*



*WORMS es un título ideal para pasar un buen rato luchando contra otros contrincantes humanos. VIRGIN edita la versión para **DREAMCAST** del último capítulo protagonizado por estos simpáticos «gusanillos».*









ECTS

ACTIVISION



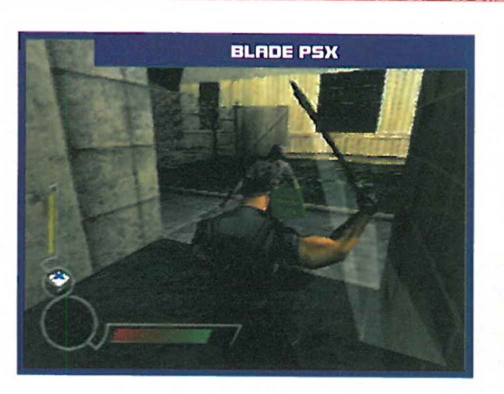
Este año, ACTIVISION se ha sumado a las compañías que no comparecieron en el Olympia, cuyo número va engrosando edición tras edición. Tal y como ocurriera el año pasado, decidió presentar sus productos en un hotel cercano al **ECTS**. Después del éxito obtenido con la licencia ción del **ECTS**, también ha tenido que aprovecharse del tirón que poseen las licencias basadas en películas. Es el caso de BLADE, que ya cuenta con su correspondiente entrega para ***PLAYSTATION***, en la que emularemos a **Wesley Snipes** cazando vampiros sin piedad en un *beat'em up 3D*.

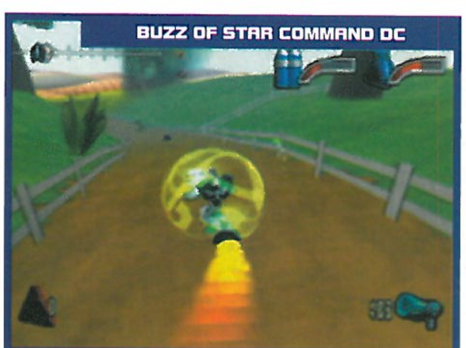
Activision no ha sido una de las compañías más punteras en el presente ECTS. Sus productos para consola no han brillado como en anteriores ediciones donde sorprendió a los asistentes con maravillas como Tony Hawk.

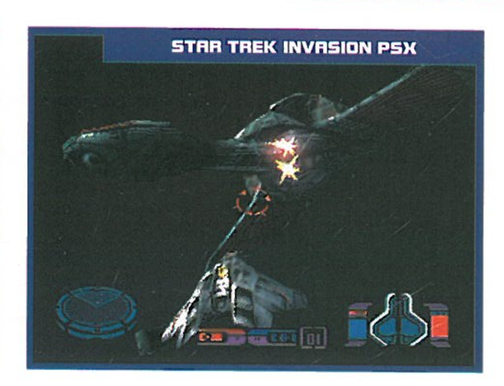
de TONY HAWK para ***PLAYSTATION*** y ***DREAMCAST***, ACTIVISION no contaba con lanzamientos de gran renombre para consola. Sin embargo, siguiendo la estela del patinador nos hemos encontrado con un juego para los 32 *bits* de SONY llamado **Matt Hoffman**, un as de los XTREME GAMES a bordo de una bicicleta. Como era de esperar, en él es posible realizar todo tipo de trucos y piruetas en la pista sobre dos ruedas. La compañía americana, en la presente edi-

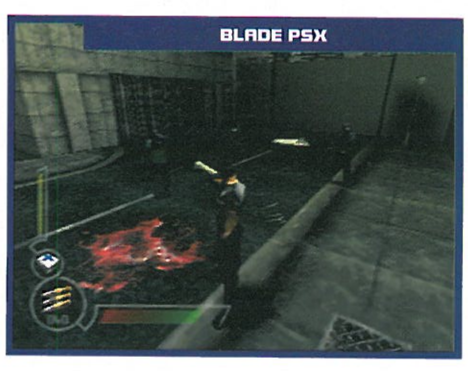
Por otro lado, continuando dentro del mundillo del cine, ACTIVISION vuelve a explotar la popularidad de la saga TOY STORY. En esta ocasión le toca el turno a Buzz LightYear, que protagoniza un juego para ***DREAMCAST***. LION KING 2 tampoco ha escapado a los tentáculos del gigante americano, y por último, los *trekkies* de ***PLAYSTATION*** podrán disfrutar con una nueva entrega de la serie llamada STAR TREK INVASION, un *shoot'em-up* al estilo de COLONY WARS.




BLADE PSX


BUZZ OF STAR COMMAND DC


STAR TREK INVASION PSX


BLADE PSX

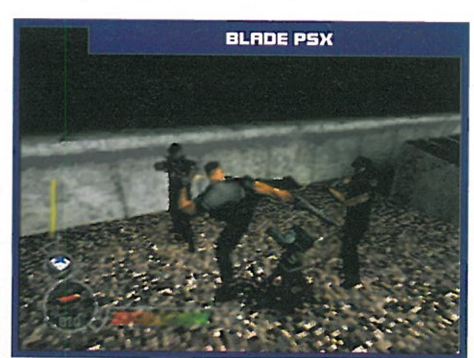

BUZZ OF STAR COMMAND DC

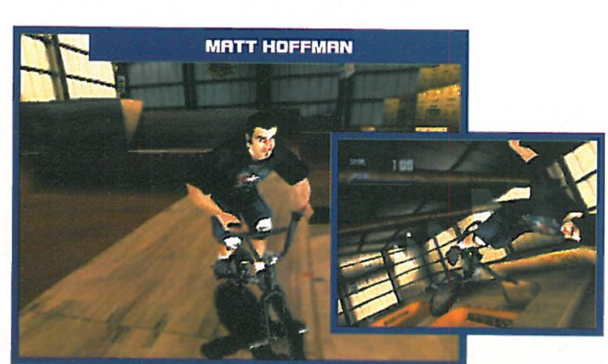


*A la derecha podemos contemplar dos imágenes de BUZZ OF STAR COMMAND. El juego tiene toda la pinta de ser muy similar a los EARTHWORM JIM y será para **DC**.*


LION KING 2 PSX


LION KING 2 PSX


BLADE PSX


MATT HOFFMAN

*Continuando el éxito de TONY HAWK, ACTIVISION nos ofrece una nueva modalidad de XTREME GAMES, ahora en bici, protagonizada por **Matt Hoffman**.*

Y además...

■ CODEMASTERS

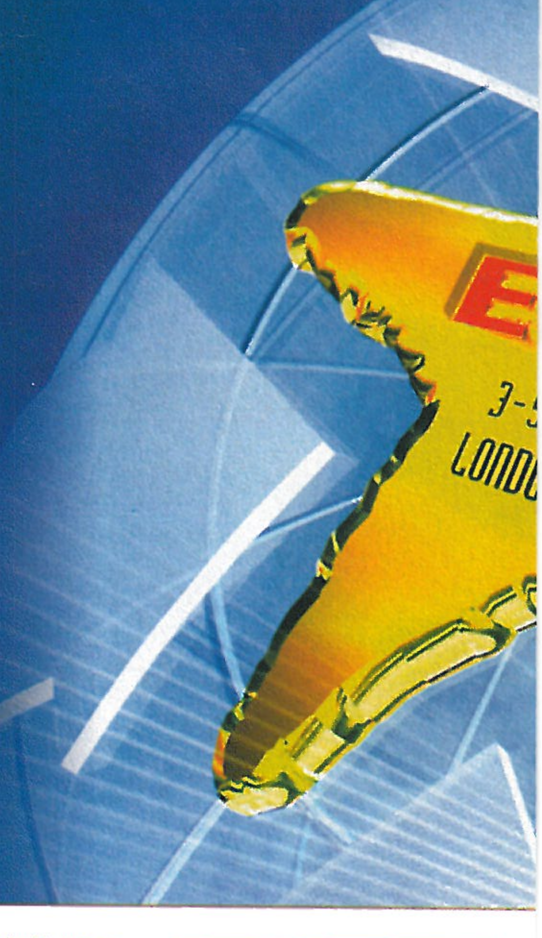
La compañía inglesa contaba con pocos títulos para consola. Este año vuelve a editar LIGA MANAGER con una segunda parte mejorada. Más opciones, como la posibilidad de construir los estadios y controlar todos y cada uno de los elementos que harán un campeón de nuestro equipo preferido de la **Liga de las Estrellas**. CODEMASTERS también mostró en su *stand* del **ECTS** un juego de boxeo para el que han conseguido la licencia de **Mike Tyson**. Además, pudimos comprobar las excelencias de la versión de un clásico de la talla de CANNON FODDER para ***GAME BOY COLOR***.

■ THQ

THQ continúa ofreciendo una avalancha de productos, aunque no todos brillen por su calidad. Uno de los títulos más interesantes fue AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE, un *RPG* de 256 megas para ***NINTENDO 64*** que será bien recibido por los seguidores de este género si tenemos en cuenta su corto repertorio para esta consola. Pasando al terreno del terror, THQ está desarrollando un juego basado en la popular trilogía EVIL DEAD. Siguiendo el estilo de los RESIDENT EVIL, el título tendrá la ambientación de la saga (hachas, motosierras, sangre y el humor y voz de **Bruce Campbell**). Está previsto su lanzamiento para ***PLAYSTATION*** y para los 128 *bits* de SEGA.

■ 3DO

Tras el éxito obtenido con la licencia de ARMY MEN, la compañía 3DO no ha dudado un instante en continuar bombardeando los 32 *bits* de SONY con las secuelas de los títulos: ARMY MEN SARGE'S HEROES, ARMY MEN AIR ATTACK y ARMY MEN OPERATION MELTDOWN: LAND, SEA & AIR. Los soldados de plástico volverán a dar guerra.





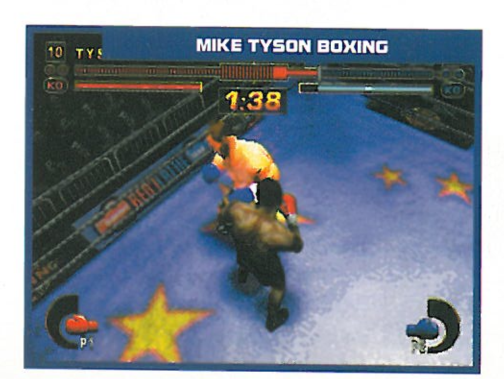
ECTS 2000

MANAGER DE LIGA 2001 PSX

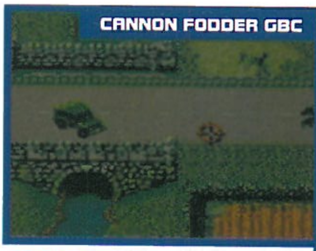
MANAGER DE LIGA 2001 PSX



MIKE TYSON BOXING

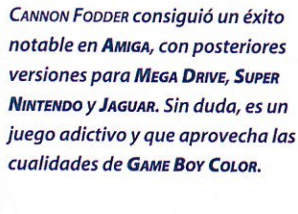


CANNON FODDER GBC



*CANNON FODDER consiguió un éxito notable en **AMIGA**, con posteriores versiones para **MEGA DRIVE**, **SUPER NINTENDO** y **JAGUAR**. Sin duda, es un juego adictivo y que aprovecha las cualidades de **GAME BOY COLOR**.*

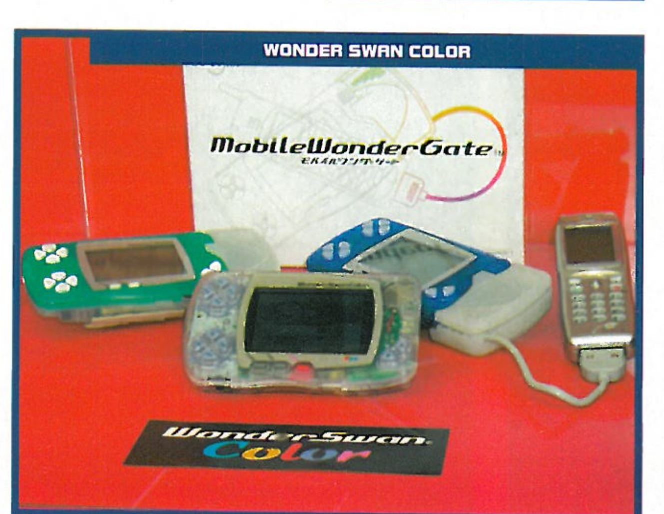
*CODEMASTERS está cubriendo uno de los huecos que había en los catálogos de **PLAYSTATION**. Un juego de fútbol que te permite dirigir a tu equipo favorito manejando todos los aspectos deportivos.*



CANNON FODDER GBC

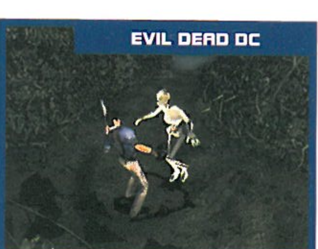


WONDER SWAN COLOR

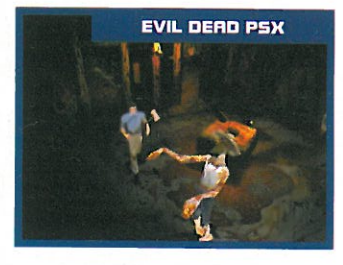


*WONDER SWAN COLOR será compatible con todos los juegos para su antecesora. BANDAI también está trabajando con la conexión de su consola portátil a **Internet** a través de un teléfono móvil.*

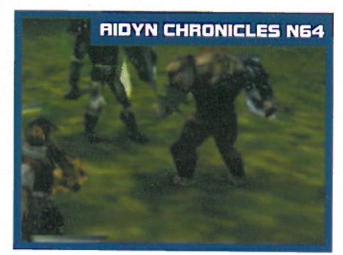
EVIL DEAD DC



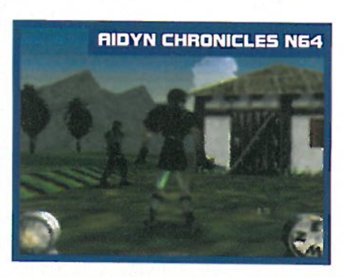
EVIL DEAD PSX



AIDYN CHRONICLES N64



AIDYN CHRONICLES N64





■ MIDWAY

Esta compañía americana aún sigue dando juego. Después de unos cuantos años «espesitos», nos han regalado uno de los mejores títulos de boxeo de los últimos tiempos, READY 2 RUMBLE, cuya segunda parte aparecerá para ***DREAMCAST*** y ***PS2***. También presentó la entrega para la consola de SEGA de SAN FRANCISCO RUSH.

Además de los grandes nombres, que siempre sorprenden con nuevo hardware y títulos de renombre, el ECTS acoge a otras compañías que también aportan su granito de arena para engrandecer la feria.

■ BANDAI

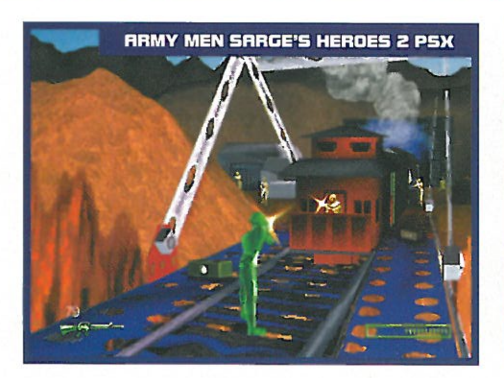
Nos sorprendió encontrar en un rincón del Olympia a esta compañía japonesa. En una vitrina, casi pasando desapercibida al público, se encontraba su nueva consola portátil, la edición de ***WONDER SWAN*** en color.

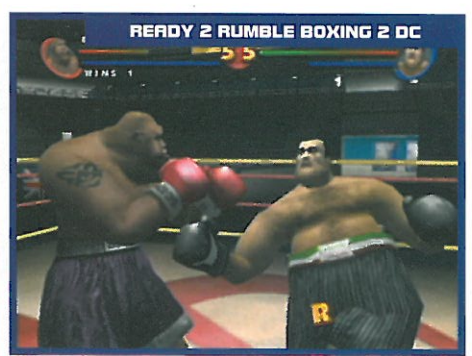
■ HAVAS INTERACTIVE

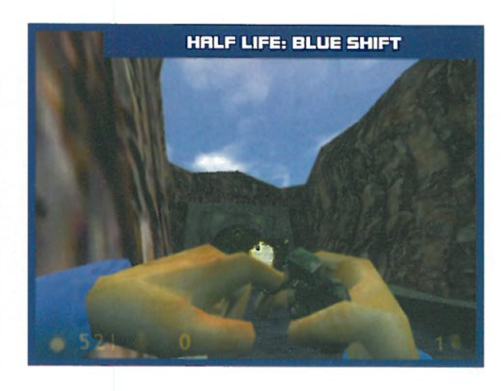
Sin ninguna duda, la especialidad de esta desarrolladora son los juegos para ***PC***. Pero como ya ocurriera en el **E3**, en este **ECTS** HAVAS INTERACTIVE ha presentado la esperada versión de HALF LIFE para ***DREAMCAST***.

Bajo el nombre HALF LIFE: BLUE SHIFT, el juego, que verá la luz en otoño, incluirá la versión original de este *shoot'em-up* en 3D para ***PC***. Sin embargo, el grupo de programación con base en **Texas** que está trabajando en el proyecto ha aportado notables mejoras en el apartado gráfico que aprovechan las capacidades del *hardware* de la consola y también algún que otro cambio en el juego, como por ejemplo, el arsenal a disposición del jugador.

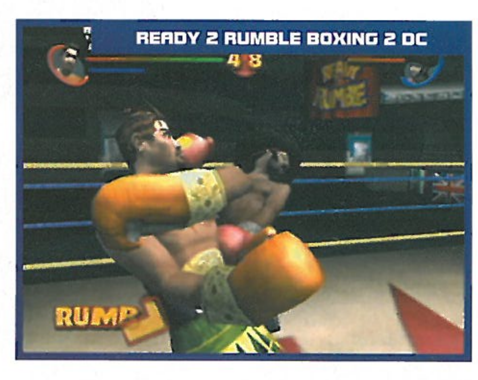


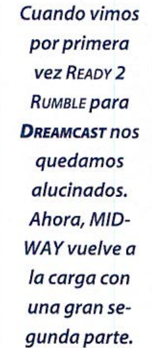

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2 PSX

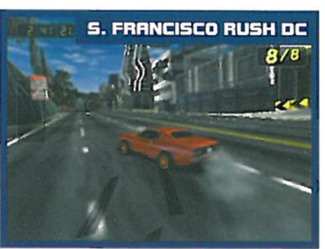

READY 2 RUMBLE BOXING 2 DC

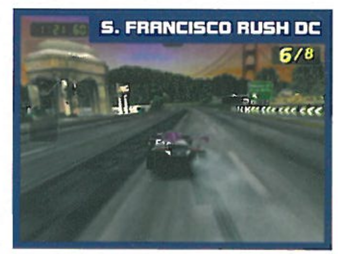

HALF LIFE: BLUE SHIFT

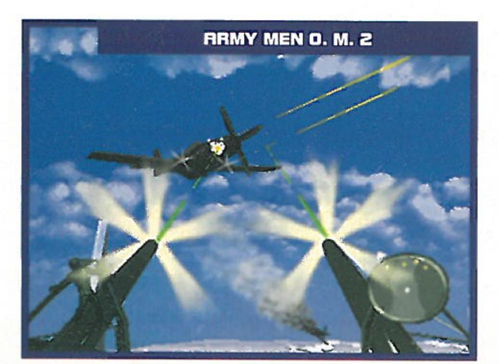

ARMY MEN AIR ATTACK 2

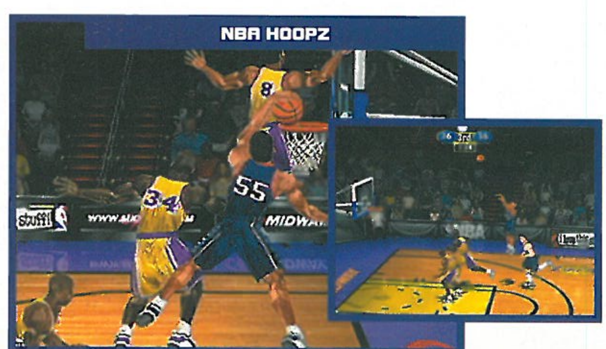

READY 2 RUMBLE BOXING 2 DC


Cuando vimos por primera vez READY 2 RUMBLE para DREAMCAST nos quedamos alucinados. Ahora, MIDWAY vuelve a la carga con una gran segunda parte.


S. FRANCISCO RUSH DC

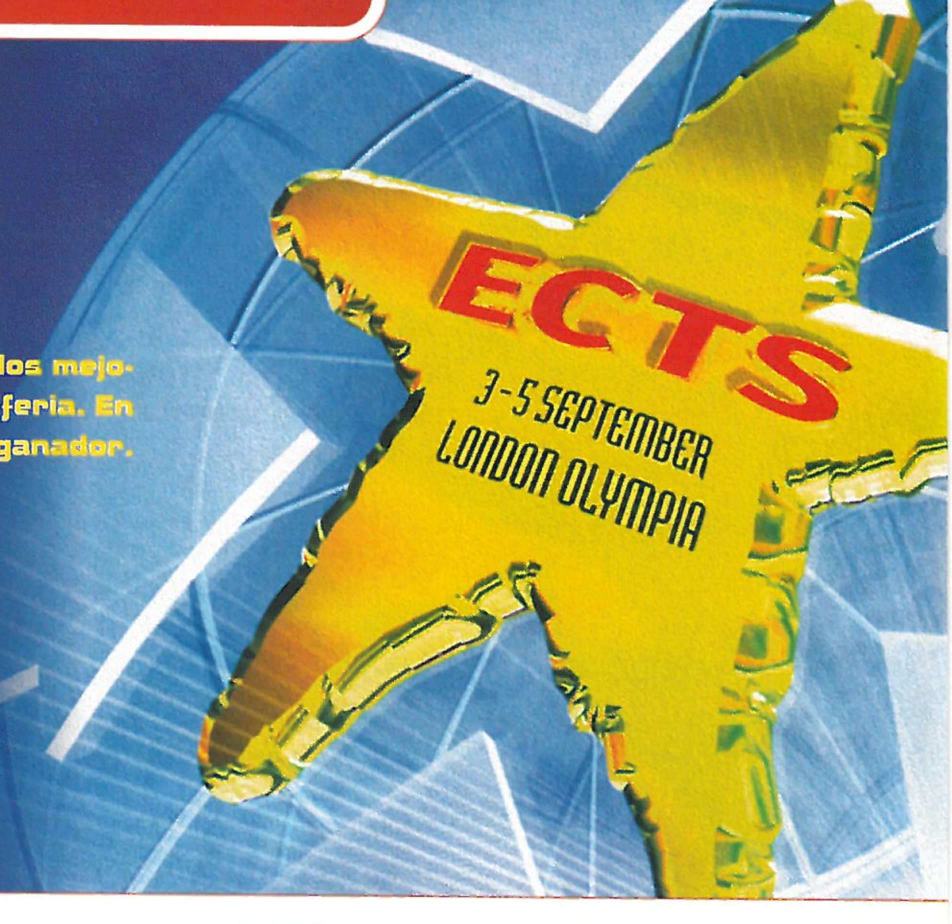

S. FRANCISCO RUSH DC


ARMY MEN O. M. 2


NBA HOOPZ

La mejor liga del mundo de baloncesto ha inspirado a MIDWAY para crear un interesante título deportivo.

Say "Poteito!"



Como cada año, al final de la feria la prensa concedió los galardones del **ECTS**. El ganador absoluto fue Mario Kart Advance que resultó ganador en las siguientes categorías: mejor juego, mejor juego para portátil y para *multiplayer*. En ***PlayStation 2***, GT 2000 se llevó el premio.

Todos los años la prensa vota para elegir los mejores juegos y sistemas que han asistido a la feria. En esta ocasión, Mario Kart Advance ha sido el ganador.

Jet Set Radio fue el elegido para ***Dreamcast***, y Zelda: Majora's Mask en ***Nintendo 64***. Los visitantes que no pertenecían a la prensa también tuvieron la oportunidad de votar para dejar claras sus preferencias. Mejor consola, ***PlayStation 2***, y mejor juego Perfect Dark de ***Nintendo 64***. Sin duda, éstos galardones han dejado claro quién ha acaparado todo el protagonismo del **ECTS**, ***Game Boy Advance***, llegando a eclipsar a su hermana mayor, ***Game Cube***.



ECTS 2000







1 Troupe. ***Jasón, Nieves*** *de UBI SOFT,* ***R. Dreamer*** *y* ***The Elf*** *con una troupe circense formada por* ***Afro Thunder, Don Pimpón Tempompa*** *y* ***Jota Rugo***.

2 Mocedades. ***Teresa Móñez*** *de VIRGIN y* ***Blanca Tomorrows*** *de MC rodean a* ***R. Dreamer, The Elf*** *y* ***Jasón***.

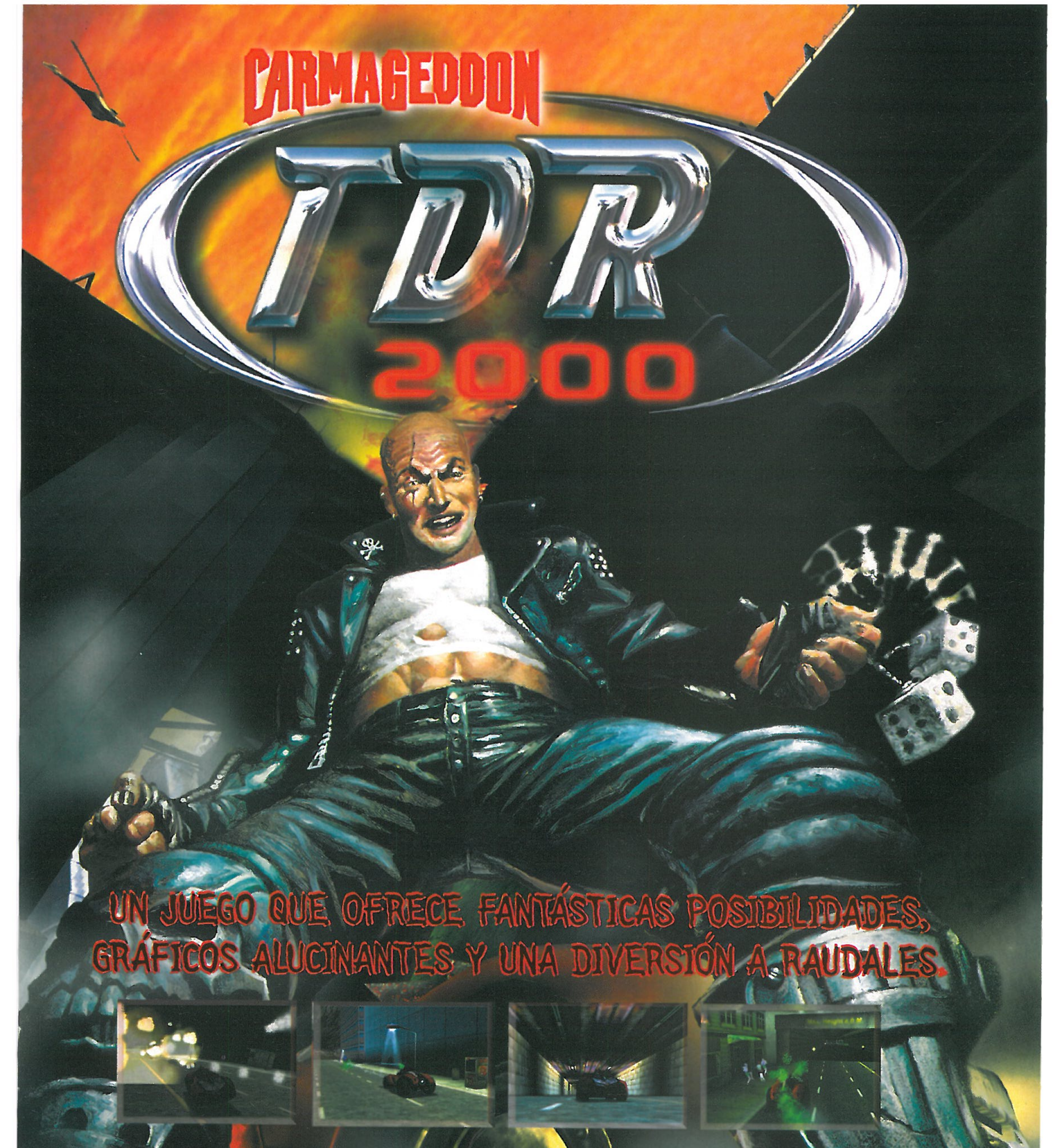
3 Scottex. ***Raquel*** *de ACCLAIM logró hábilmente que los asistentes no se fijaran en el simpático grano de su nariz.*







4 UBI SOFT. *Así de sonrientes posan nuestros enviados especiales después de desguazar el stand de UBI SOFT.*
5 Música. *En el stand de UBI pudimos ver al dúo Baccara (Diana y Eva) interpretando a capella «I can boogie».*
6 La «amoto». ***Jasón Ajero*** *el «sirlero mostoleño» no pudo trincarse la moto del stand. No le cabía en la maleta.*


CARMAGEDDON
TDR
2000
UN JUEGO QUE OFRECE FANTÁSTICAS POSIBILIDADES,
GRÁFICOS ALUCINANTES Y UNA DIVERSIÓN A RAUDALES.







Los fanáticos de esta antológica saga «futbolera» de KONAMI, tienen en **World Soccer Winning Eleven 2000** una oportunidad de oro para conocer buena parte de los cambios y mejoras con que nos deslumbrará, allá por Noviembre, la futura entrega europea de ISS Pro. Si os quedasteis en ISS Pro Evolution y no habéis tenido la oportunidad de jugar con posteriores entregas para el mercado japonés, este **World Soccer Winning Eleven 2000** os dejará con la mandíbula completamente desencajada. Es, sin lugar a dudas, el mejor juego de fútbol que nos ha ofrecido KONAMI jamás.

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN

Abajo podéis ver cómo las gastan ahora los árbitros. Son más rigurosos que antes y las tarjetas llegan por simples faltas.

Una de las curiosidades que hemos detectado es que en esta versión son mucho más frecuentes los remates a bocajarro.

Salvo sorpresa final, la versión europea será muy similar



Los movimientos de los delanteros en el área son menos rígidos que antes. Podrás colocarte para recibir el balón con mayor facilidad.

En las pantallas de la derecha podéis ver las dos grandes novedades: las lesiones de jugadores y, por fin, las faltas de los porteros



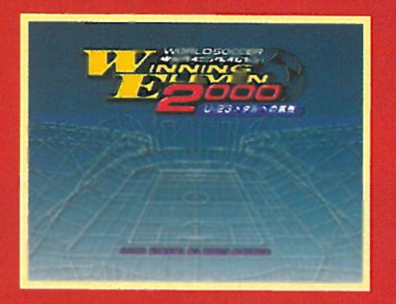


Master League. **Aunque sigue sin ser el modo definitivo que todos venimos reclamando desde hace varios años, en esta versión encontraréis algunos cambios agradables. El que más nos ha llamado la atención, sin duda, es la inclusión en esta competición del Valencia C. F. entre los equipos que representan a España. El Madrid y el Barça completan la participación española en una liga con masiva presencia de equipos ingleses e italianos. La segunda cosa noticiable de este modo es que también se ha variado la estructura de la competición. La nueva *Master League* cuenta con dos rondas y una de ellas es una especie de liguilla previa.**

PlayStation

2000

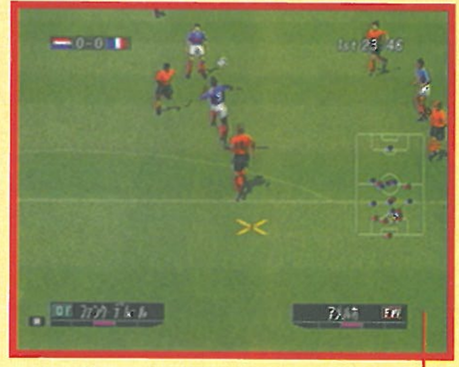
Para los que tuvieron la suerte de probar la última versión de WE inspirada en la liga Japonesa, este **World Soccer Winning Eleven 2000** les va a resultar familiar. Quitando los obligados cambios estructurales (los que suponen el pasar de un producto pensado para el mercado nipón a otro con perspectivas más globales), **WSWE 2000** atesora el mismo estilo de juego y todas las exitosas modificaciones que tanto nos gustaron en WE J´League 2000. Aunque se han vuelto a introducir algunas pequeñas rutinas nuevas en el comportamiento y animaciones de los jugadores, estamos ante el mismo juego de fútbol exigente y súper realista que te obliga a trabajar cada jugada, tal y como ocurre en el fútbol de verdad. Los movimientos de los jugadores en el campo, tanto atacando como defendiendo, son aún mejores que antes, y no recordamos ningún simulador de este deporte tan inteligente. Todo es cuestión de distancias, y aunque regatear puede parecer más complicado, lo cierto es que, con unos cuantos partidos, comprobaremos que los remates son más sencillos de ejecutar y que algunos pases, antes impensables, son ahora posibles con un poco de práctica. Mucho más competitivo y con un sinfín de mejoras con respeto al último ISS PRO Evolution, **WS-WE 2000** tiene también unos árbitros más rigurosos, una velocidad algo inferior, nuevas repeticiones y, lo más importante, se han incluido por fin las lesiones de jugadores. No son muy frecuentes pero, puedes perder a un futbolista varios partidos. En lo que se refiere a las competiciones, además de las copas y ligas con selecciones, hay que destacar la incorporación de un nuevo sistema en la *Master League* y, lógicamente, la inclusión del modo olímpico. Aunque cualquiera de ellos está bien, la modalidad *Master League* con su nuevo esquema de liguilla previa y la inclusión del Valencia, parece que serán el principal aliciente de esta entrega. Por desgracia, sigue con la tónica de las plantillas imaginarias y los puntos para realizar fichajes. En nuestra opinión esta *Master League*, sin ser ni de lejos lo que estábamos pidiendo desde hace años, puede ser un buen anticipo de lo que KONAMI está preparando para el mercado europeo. **DE LUCAR**



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET





Las cámaras son las mismas que en el último Winning Eleven J´League que pasó por estas páginas. Son muchas, pero no todas te permiten la claridad de la toma lateral del juego.



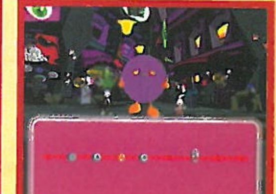


Cool Cool Toon es la prueba (una de las pocas) de que el logo de SNK no ha de ir ligado necesariamente al mundo de los *beat'em-up*. En esta ocasión, la compañía de **Osaka** nos sorprende con un *Rythm & Action Game*.





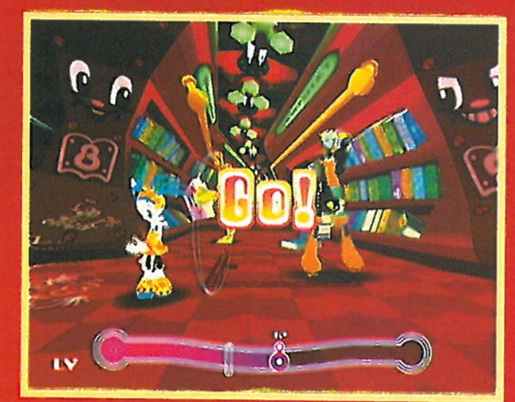








Si conseguimos suficiente dinero, podremos comprar trajes diferentes para los dos personajes principales.





SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK

De entre las sombras proyectadas por los rumores que proclaman la desaparición de SNK, surge **Cool Cool Toon**, un título musical que une la estética *cute* de Pop'n Music con una jugabilidad de lo más original. Como en la mayoría de los títulos de este tipo, nuestra tarea consistirá en bailar mejor que nuestro oponente (en el modo historia, tendremos que mantener la calidad de nuestro baile por encima de cierto nivel). El modo en el que lo haremos no tiene nada que ver con lo visto anteriormente (salvo el hecho de llevar el ritmo, lógicamente), ya que haremos uso de un sistema denominado *Flitz* y que consiste en indicar con el mando una determinada zona de una circunferencia central, en la que terminarán reduciendose más circunferencias, las cuales deberemos marcar con pulsaciones de botones. El apartado gráfico, a pesar de no ser nada del otro mundo, tiene su gracia, ya que la relación entre los gráficos exageradamente *cute* de **Cool Cool Toon** y el *motion capture* resulta, cuando menos, curiosa. **DOC**





Los personajes del archipopular cómic de **Todd McFarlane** y unas cuantas influencias de POWER STONE y QUAKE 3, fueron los ingrediente utilizados hace unos meses por CAPCOM para crear una peculiar recreativa, cuya adaptación a *DREAMCAST* acaba de ponerse a la venta en **Japón**. Por desgracia, su principal virtud, los duelos *On-Line*, es innacesible fuera de **Japón**.





Aunque también ofrece un modo Split Screen, SPAWN: IN THE DEVIL'S HAND pierde todo su potencial ante la imposibilidad de jugar On-Line fuera de las fronteras japonesas.





SPAWN



36 personajes. Aunque no se han lucido precisamente con la mecánica del juego, CAPCOM ha realizado una labor impecable a la hora de adaptar los personajes del cómic de Todd McFarlane. Los fans de Spawn llorarán de emoción al ver las impresionantes recreaciones tridimensionales de Violator, Vaporizer, Vindicator y Vacillator (los hermanos Phlebiac), Tiffany, Overtkill, Cy-Gor o las diferentes encarnaciones de Spawn.







Con **Spawn: In The Devil's Hand** CAPCOM ha pretendido unir los duelos multijugador de Quake 3, la vista en 3ª persona de Tomb Raider y la interactuación con el escenario de Power Stone. El resultado es irrefutablemente vistoso, con unos gráficos impresionantes que jamás bajan de los *60 fps* y un encomiable diseño de personajes, pero esta conversión de CAPCOM de su propia recreativa está lejos de ser el gran juego que promete en un principio. Los escenarios son tan reducidos que es imposible sobrevivir en pantalla más de unos segundos (y nada más volver a la partida tienes un fulano a tu espalda soltando hachazos). Además, **Spawn: In The Devil's Hand** no ofrece demasiados alicientes para un solo jugador, salvo el *Boss Attack*, y cuando éste consigue convencer a tres amigos para animar la fiesta, la pantalla de juego se parte en cuatro al más puro estilo ***N64***. En **Japón**, su país de origen, es posible jugar vía *modem* con otros jugadores, lo que devuelve todo su valor a este juego, pero si tienes la desgracia de vivir fuera de sus fronteras deberás conformarte con luchar frente a la *CPU* y ver en acción a los demoledores hermanos Phlebiac, con Violator a la cabeza, combatiendo a zarpazos frente a cinco encarnaciones diferentes de Spawn, Overtkill, Sam, Twich, Redeemer y otros personajes del cómic original. Jugar a la versión japonesa de **Spawn : In The Devil´s Hand** es como poseer el Quake 3 Arena y no contar con una conexión a **Internet**. Pierde toda la gracia. **NEMESIS**



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM





: IN THE DEMON'S HAND





Spawn: In The Demon's Hand es la conversión directa de una recreativa de Capcom.

¿qué tiene ... para que te...

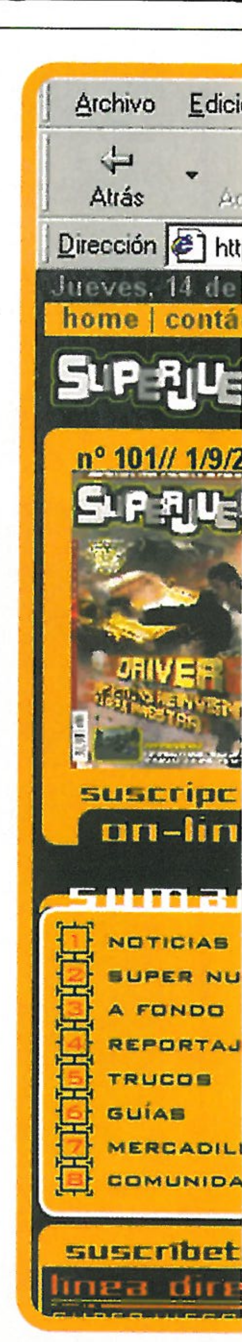
Tras mucho tiempo pidiendo que diéramos el **salto a Internet**, y por fin lo hemos dado. Aquí tenéis nuestra **alucinante** página, una **Web** con todo lo que los grandes aficionados estaban esperando y muchas **sorpresas** más.



SUPER JOY, nuestra simpática e hiperactiva mascota, os ayudará e informará sobre todo lo que pasa en cada página.



En nuestra Web encontraréis más de 900 TRUCOS de todas las consolas que funcionan actualmente en el mercado.



Aunque la revista **SUPER JUEGOS** es la base y la materia prima fundamental de la página Web en cuanto a estructura y contenidos, las características especiales de **Internet** nos han permitido introducir nuevas secciones con las que podréis informaros al instante de la actualidad del videojuego y participar en todo momento con vuestras opiniones.

En sus secciones de Noticias y Reportajes tendréis la oportunidad de conocer al instante todo lo que ocurre en el mundillo de los videojuegos, tanto en nuestro país como en el resto del mundo. Será una información instantánea y contrastada ofrecida por las compañías o recogida por nuestros propios corresponsales desplazados a las ferias o a las presentaciones oficiales. Para aquellos que lo deseen, también hemos preparado nuestras *Newsletter*: una interesantísima selección de noticias que aparecerán puntualmente en vuestro correo electrónico informándoos pertinentemente de todas las novedades.

En **SUPER JUEGOS DIGITAL** estamos muy interesados en conocer vuestras opiniones y vuestros gustos. Para saber lo que pensáis y, al mismo tiempo, para que vosotros sepáis lo que piensan otros aficionados, nada mejor que nuestros alucinantes Foros y Chats. En el Foro General se plantearán temas comunes a todas las consolas, pero, para los que prefieran centrarse sólo en lo suyo, también hemos dispuesto de foros específicos para las distintas consolas y compañías (SEGA, NINTENDO, SONY y MI-

JUEGOS ENTRA EN LA RED

www.zetasuperjuegos.com

e enganches a la web

n Ver Favoritos Herramientas Ayuda

elante Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Historial Correo Imprimir Modificar Discutir

://www.zetasuperjuegos.com/

Septiembre de 2000

tanos | mapa web

zetazeta com

Ciclismo - Antequera da la lista d

diariosport.com

la web con fútbol, fútbol y mucho más que fútbol.

ECTS 2000

super juego de la semana

el buscador

No te pierdas y busca aquí

superjuegos

buscar

ECTS 2000

El European Computer Trade Show, la cita más importante del sector en nuestro continente, llega dispuesta a mostrarnos las últimas novedades del mundo del videojuego. En esta edición, las nuevas plataformas y sus juegos son el principal foco de atención.

consigue tu correo GRATIS

consulta tu e-mail

necesitas ayuda?

entérate

El concurso

Con un poco de suerte, te llevarás uno de los muchos premios de nuestros concursos de septiembre. Lo mejor de lo mejor como siempre gracias a Superjuegos. Concurso.

Reportajes

Descubre todo sobre GBA, la nueva consola portátil de Nintendo. No te olvides de hacer un repaso al magnífico RPG Final Fantasy IX, la cuarta parte de Alone In The Dark y

*Este es el aspecto de nuestra **Home**, la página de inicio desde la que podréis acceder a cualquiera de las secciones.*



<<<<<<<<< DE LUCAR

CON UNA LARGA TRAYECTORIA EN EL MUNDILLO DE LOS VIDEOJUEGOS Y ALGUNOS ANTECEDENTES PENALES, JAVIER «DE LUCAR» BAUTISTA DECIDIO CAMBIAR EL PAPEL POR LA PANTALLA ... Y AUN NO LO HEMOS ECHADO DE MENOS. TEORICAMENTE, COORDINA LA PAGINA, PERO EN REALIDAD SE DEDICA A HACERLE LA VIDA IMPOSIBLE A MEDIO MUNDO. ESTA IRRECONOCIBLE.



<<<<<<<<< IXA

ISABEL «IXA» GARRIDO ES LA QUE SE ENCARGA DE DAR LUSTRE A LOS TEXTOS DE LA PAGINA. FUE EL FICHAJE ESTRELLA DE LA WEB Y DE MOMENTO ESTA RESULTANDO DE LO MAS RENTABLE. ESTAMOS LUCHANDO POR CONSEGUIR SUS DERECHOS DE IMAGEN PARA SACAR MAS PARTIDO A SUS APARICIONES EN LAS FERIAS. NO HAY COMPAÑIA EN LA QUE NO TENGA ALGUN AMIGO.



<<<<<<<<< YEISON

SI TIENE MOTOR Y ES JUGABLE, JASON «YEISON» GARCIA ESTARA A LOS MANDOS. TAMBIEN SE PIRRA POR LAS AVENTURAS DEL TIPO DINO CRISIS O RESIDENT EVIL, PERO SU PASION SIEMPRE SE ENCENDERA CON TODO AQUELLO QUE HUELA A GASOLINA. HACE POCO RECUPERO SU MOTO TRAS UNOS MESES EN BOXES. TRES DIAS DESPUES LE VIMOS CON CRIVILLE.



<<<<<<<<< ANNA

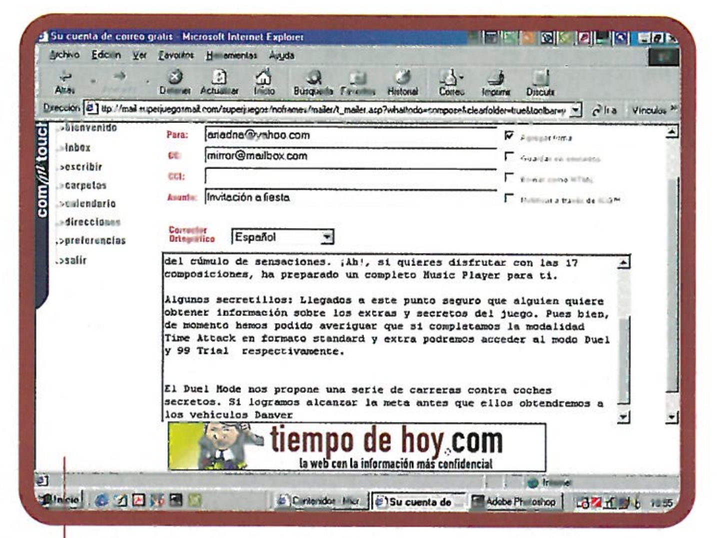
CONOCIDA EN EL MUNDO DEL ESPECTACULO COMO «LA SIMPAR ANNA», ANA MARQUEZ ES UNA PEDAZO DE PROFESIONAL COMO LA COPA DE UN PINO... COMPRIMIDA EN APENAS UN METRO Y MEDIO. TODO LO QUE SABE DE VIDEOJUEGOS SE LO DEBE A SU HERMANO PEQUEÑO, A SUS PRIMOS Y, EN MENOR MEDIDA, A NOSOTROS. EN POCO TIEMPO SABRA MAS QUE THE ELF.



<<<<<<<<< PREDATOR

OSCAR «PREDATOR» MORALES ES UNA BESTIA PARDA TANTO EN MATERIA DE VIDEOJUEGOS E INFORMATICA COMO EN LA VIDA REAL. SU CABEZA FUNCIONA A MIL POR HORA Y ES CAPAZ DE HABLAR A LA MISMA VELOCIDAD DURANTE SEMANAS. LO MAS CURIOSO ES QUE TAMBIEN PUEDE ESTAR CALLADO DURANTE DIAS. SON LAS COSAS QUE TIENE TRATAR CON GENIOS... O LOCOS.

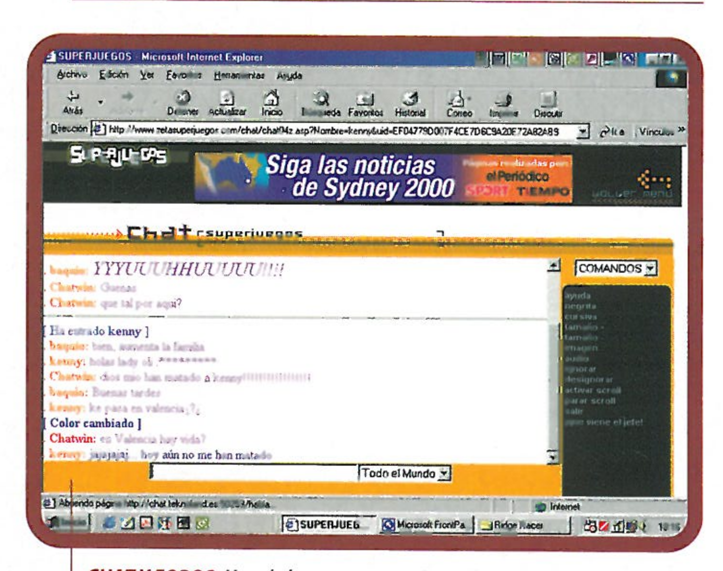




CORREO PERSONALIZADO Y GRATUITO. *En nuestra Web podréis conseguir una cuenta de correo electrónico gratuita y con opciones para personalizarla a vuestro gusto. En breve, también dispondremos de otros servicios (ICQ) para que estés en comunicación constante con el mundo.*



EXPERTOS COMENTARIOS. *La página Web de* ***SUPER JUEGOS*** *contará, por supuesto, con los análisis y comentarios de todos los redactores de esta revista. Juicios de valor y con valor, realizados con la máxima profesionalidad y rigor. Toda una yuda para acertar en vuestras futuras compras.*



CHAT Y FOROS. *Una de las cosas que más nos interesa, además de manteneros perfectamente informados, es que os lo paséis bien con nosotros. En el CHAT y en los FOROS tendréis la oportunidad de divertiros como enanos y, por supuesto, de dar vuestra opinión sobre este mundillo.*

CROSOFT). Para los que busquen más acción e intercambiar opiniones al momento, está nuestro exclusivo canal de Chat. Diversión, conversaciones frenéticas y un lugar de encuentro en el que podréis hablar de cualquier cosa que se os ocurra.



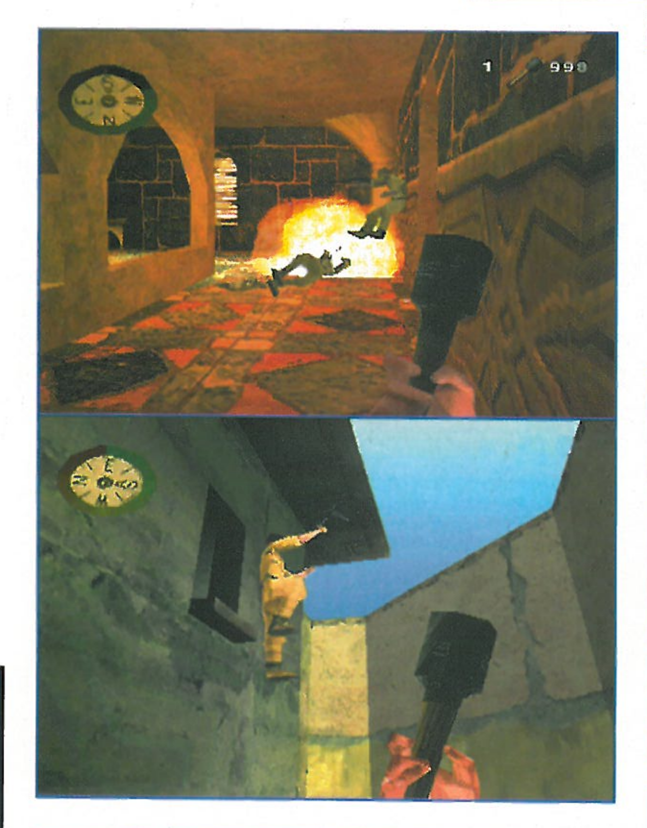
>>>>> UNA PAGINA TREMENDAMENTE UTIL

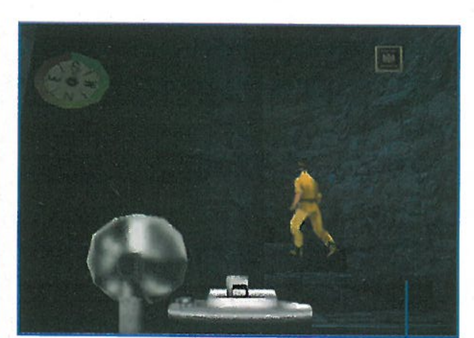
Pero no todo va a ser información, diversión y entretenimiento. En **www.zetasuperjuegos.com** también tendréis una página muy útil y una verdadera ayuda, tanto en materia de juegos como en otras cuestiones relacionadas con la vida diaria. Tenemos la selección de Trucos más completa y actual para vuestros juegos y de todas las consolas que están en el mercado, en castellano y con la posibilidad de imprimirlos en papel. También iremos incorporando todas las Guías (las publicadas ya por la revista **SUPER JUEGOS** y las que se publiquen en el futuro) de los títulos más representativos de cada consola. Con estas ayudas ya no habrá juego que se os resista... si es que había alguno. ¿Y qué haréis con esos juegos que ya os habéis terminado y con los que seguramente no volveréis a jugar nunca más? Pues a lo mejor os interesa venderlo o cambiarlo en nuestro Mercadillo. En esta sección gratuita podréis «trapichear» a vuestras anchas y completar o sanear vuestra videoteca. Como no todo en la vida es videojuego, aunque a veces nos cueste creerlo, también contaremos con otros servicios de ayuda. Hasta os ofrecemos un Correo Electrónico totalmente gratuito y personalizado. Además de las noticias de toda índole (deportes, motor, sociedad, etc.), podréis consultar la Cartelera de cine, la Programación de TV, vuestro Horóscopo, los números de la suerte en Loterías y Sorteos, el Tiempo, cómo van vuestras acciones en La Bolsa, a qué hora sale vuestro tren o avión en RENFE, IBERIA o AENA, las novedades de Red en Canal Internet y del corazón en Canal Rosa. En definitiva, todo lo que necesitas saber para jugar y para funcionar cada día sin tener que naufragar por la Red visitando otras páginas. Te esperamos en **www.zetasuperjuegos.com**.



MEDAL OF H

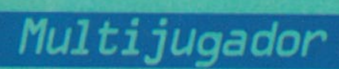




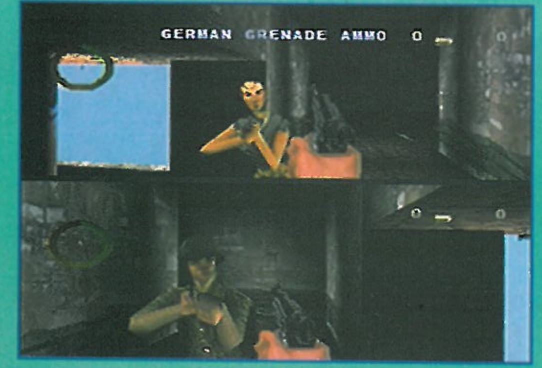




En estas imágenes podéis ver algunas de las situaciones que plantean las nuevas misiones, como enfrentarse a blindados o atacar a nuestros rivales con una curiosa cámara de fotos. El que sale en la foto no tiene opciones de verla nunca más.

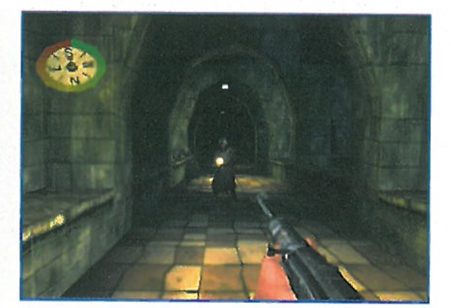






el modo para varios jugadores simultáneos tiene un montón de posibilidades y opciones de juego. está currado y se mueve bien.

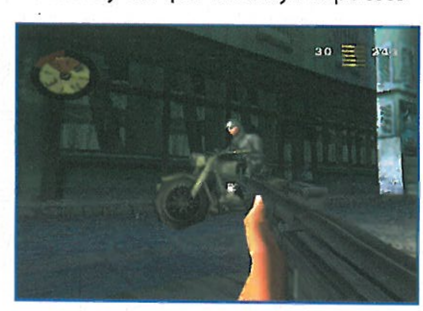




Más allá del valor ... una vez más

Aunque últimamente en el mundo del videojuego todo anda un poco acelerado, no es muy normal que la segunda parte de un juego aparezca tan sólo unos pocos meses después. En otra época habríamos sospechado y hasta esperado un chasco, pero, tras lo visto en este **Medal of Honor 2** para ***PlayStation***, queda demostrado que en ese estrecho margen de tiempo también se pueden hacer cosas realmente interesantes. Si en la primera parte el extraordinario argumento hizo que pasáramos por alto algunas deficiencias en los movimientos de pantalla, en ésta comprobaremos una mejora notable y sin que ello haya supuesto





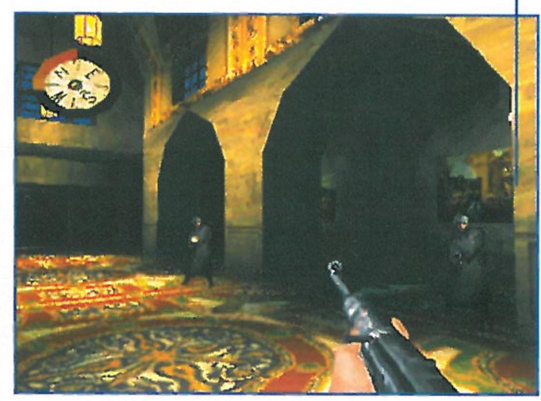
HONOR 2



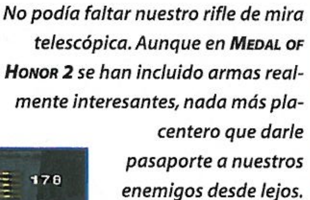
Al contrario de lo que ocurría en la primera parte, los enemigos son muy listos y siempre están al acecho.









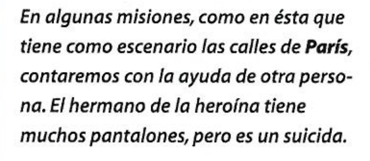


*No podía faltar nuestro rifle de mira telescópica. Aunque en **Medal of Honor 2** se han incluido armas realmente interesantes, nada más placentero que darle pasaporte a nuestros enemigos desde lejos.*









*En algunas misiones, como en ésta que tiene como escenario las calles de **París**, contaremos con la ayuda de otra persona. El hermano de la heroína tiene muchos pantalones, pero es un suicida.*





perder un ápice de su brillante puesta en escena. Todo se mueve mejor y más suave, resulta mucho más sencillo apuntar con precisión y, con el importante grado de realismo de sus escenarios y personajes, **Medal of Honor 2** se convierte en una verdadera tentación para los amantes del género. Otro detalle que nos ha sorprendido agradablemente es cómo afecta el nuevo argumento al juego. Desde el principio, por ejemplo, iremos descubriendo cosas novedosas, como el que algunos personajes puedan interactuar con nosotros acompañándonos a lo largo de la misión. En líneas generales, persiste el viejo concepto del héroe solitario contra el resto del mundo, pero el notable aumento de la dificultad del juego nos obligará a este nuevo planteamiento. Este **Medal of Honor 2** ya no es un paseo, y requiere del jugador mayor atención y un uso más controlado de las armas. Unos enemigos más inteligentes, rápidos y efectivos, un número mayor de trampas y emboscadas, un arsenal más completo pero limitado en munición, unos mapeados de dimensiones interesantes, veintitantas misiones, tres niveles de dificultad al estilo **GoldenEye** y otras muchas cosas, hacen de **Medal of Honor 2** un aventajado sucesor. Como además se ha potenciado la opción multijugador con nuevas opciones y modos, creemos que nadie debe ni puede salir defraudado. **DE LUCAR**



SUPER NUEVO

KNOCKOUT KINGS BOXING 2000

ELECT. ARTS
Electronic Arts
CD ROM
EE.UU.

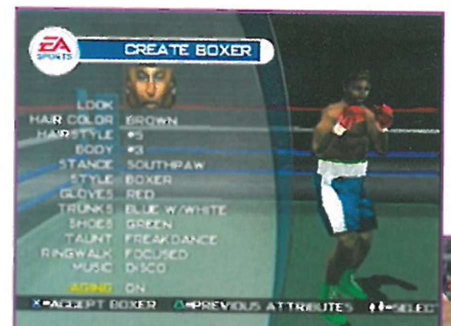
Las chicas son guerreras



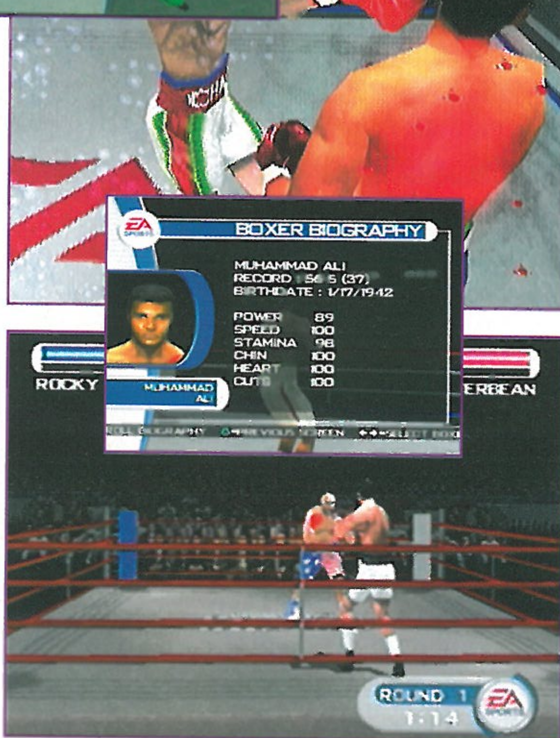




Una de las características diferenciadoras de las dos primeras entregas de **Knockout Kings** para ***PlayStation*** fue la de reunir a los mejores boxeadores de todos los tiempos. Tras el éxito logrado no es de extrañar que la tercera parte no sólo se mantenga en la misma línea, sino que además incorpore boxeadoras al programa. El toque femenino se complementa con la posibilidad de crear *combos*, incorporada dentro del modo carrera. Al mismo se unen los ya tradicionales modos de campeonato, sin reglas y la reproducción de combates históricos. Si además tenemos en cuenta la calidad gráfica a la que nos tiene acostumbrados la saga de ELECTRONIC ARTS tenemos frente a nosotros el perfecto peso pesado para disputar a Ready to Rumble el título de los pesos pesados. **CHIP & CE**



El modo carrera se incia con la creación de un boxeador. Posteriormente hay que entrenarlo y buscar su ascenso, dentro de la clasificación mundial.



Boxeadoras



1 *Tal y como sucede con los boxeadores, en la captura de movimientos de las boxeadoras también han participado diferentes púgiles.*

2 *Dentro de las boxeadoras incluidas podemos encontrarnos con nombres como **Christy Martin** o **Lucia Rijker**.*





Una de las opciones, recogidas de la versión anterior, consiste en la posibilidad de revivir combates que hicieron época. En los mismos se simulan retransmisiones televisivas, adaptando los medios técnicos a la época de su celebración.



007 EL MUN[DO] NUNCA ES SUFICIENTE

EA GAMES
Black Ops
CD ROM
EE.UU.

El regreso de Bond a PSX

Tras el dudoso éxito propiciado por EL MAÑANA NUNCA MUERE, ELECTRONIC ARTS ha «metido caña» a BLACK OPS con el objetivo de conseguir un resultado comparable al del inolvidable GOLDEN EYE para ***NINTENDO 64***. Aún no sabemos si la gente de BLACK OPS está siendo muy presionada por EA o, por otro lado, están «picados» con EUROCOM, encargados de la versión ***NINTENDO 64*** del juego, pero de lo que sí estamos seguros es de que están convirtiendo a **TWINE** (**THE WORLD IS NOT ENOUGH**) en uno de los más impresionantes *shoot'em-up* subjetivos de cuantos han pasa-

Al igual que en el film de James Bond, Goldie, el gurú de la música Jungle, hace aparición en el juego con su cara de pocos amigos y su valiosa dentadura.

Fragmentos de la película entre fase y fase

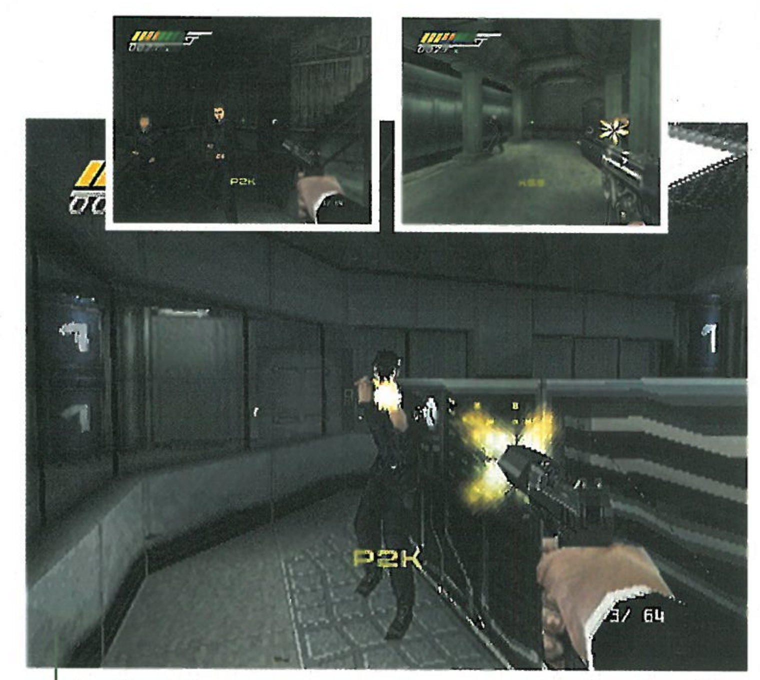
Entre cada una de las extensas fases de **EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE**, podremos observar fragmentos del film que enlazan a la perfección el escenario completado que nos espera. La gente de BLACK OPS, programadores del nuevo título protagonizado por James Bond, ha hecho lo imposible para hacer las localizaciones del juego idénticas a las de la película, de tal manera que el salto de la secuencia de vídeo al juego resulte prácticamente inapreciable.









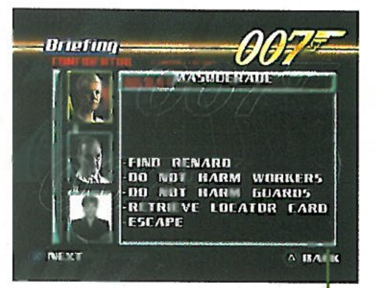


La mejora de **El mundo nunca es suficiente** con respecto a su antecesor, también programado por BLACK OPS, es impresionante. La compañía americana ha preferido recuperar el sistema de juego con el que RARE nos encandiló con Golden Eye en **Nintendo 64** y ha mejorado ostensiblemente el engine gráfico.

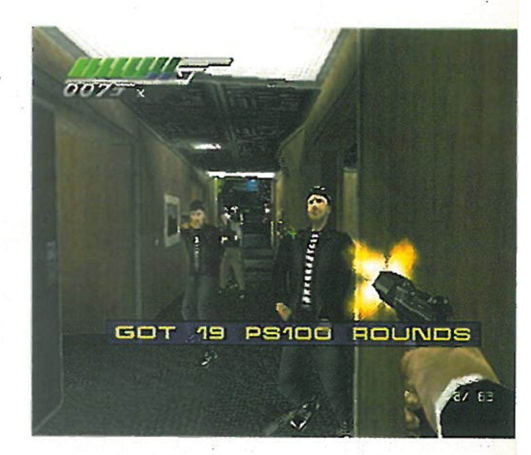
do por los 32 *bits* de SONY. Su jugabilidad es tan sólo comparable (casi idéntica) a la de Golden Eye, con varios objetivos por completar en cada nivel y con decenas de objetos que deberemos usar en los lugares adecuados. Además, tendremos la posibilidad de conversar con muchos de los personajes que aparecen durante el transcurso del juego y de realizar acciones nunca vistas en este tipo de títulos, haciendo el juego más parecido a una aventura que a un simple *shoot'em-up*. El aspecto gráfico del título programado por BLACK OPS, lejos de quedarse en el olvido como en la anterior entrega, supera a todo lo visto anteriormente. **TWINE** está gobernado por un suave *engine 3D*, el cual permite la aparición simultánea de 6 personajes sin sufrir ralentizaciones, y cada uno de los elementos que constituyen el mapeado posee unas texturas de una calidad nunca vista, ni tan siquiera superadas por las de Golden Eye. El mes que viene descubriremos el aspecto final de **El mundo nunca es suficiente** y sus dos nuevas fases que no vimos. **DOC**

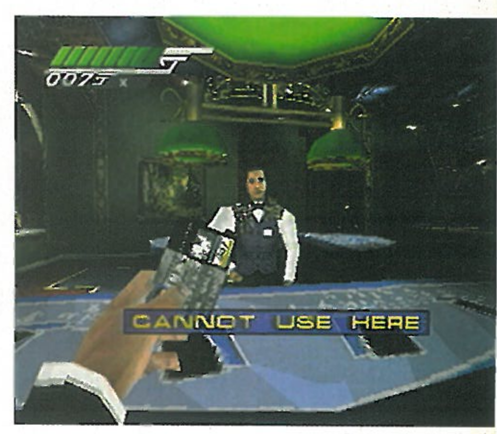






Al comienzo de cada misión se nos facilitarán los diferentes objetivos a cumplir. Si alguno de ellos no llega a realizarse, deberemos repetir dicha misión.







El arsenal de James Bond siempre es suficiente

En cada uno de los títulos que protagoniza el agente secreto más famoso de la historia, el número de armas y gadgets que podemos utilizar aumenta considerablemente. En esta nueva entrega no sólo tendremos la oportunidad de utilizar los típicos lanzamisiles o rifles de francotirador, ya que podremos hacer uso de los extraños artilugios inventados por Q aparecidos en el film El mañana nunca muere. Entre dichos artilugios se encuentran el móvil NOKIA con descargador voltáico, la tarjeta de crédito con ganzúa y las gafas de sol con visión nocturna incluída.





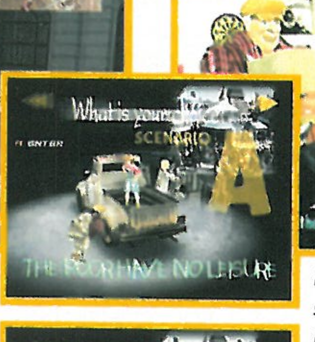
SUPER RUNA[BOUT]

Pocos meses después de su salida en Japón, ya se encuentra en pleno proceso de producción la versión PAL de uno de los juegos que más sorprendió del catálogo de PSX. En esta entrega PAL se ha mejorado el control y se mantiene su gran aliciente, que no es otro que la gran variedad de vehículos susceptibles de ser conducidos.

Super Runabout no pasará a la historia de ***Dreamcast*** por ser uno de los mejores juegos de conducción para esta consola. De hecho, su aspecto gráfico dista leguas del ofertado en juegos como **Crazy Taxi**. Sin embargo, estamos seguros de que tendrá su público, gracias en gran parte a su mecánica de juego, que tiene en el modo *Undercover* de **Driver** a su principal referente. Y como no está prevista la aparición de la genial obra de REFLECTIONS para esta consola, quizá éste puede ser el mejor sustitutivo, aunque en calidad, por desgracia para **Super Runabout**, no son comparables. Pero el caso es que tiene su gracia. La cosa consiste en adherirse a uno de los dos grupos, bien sea el de policías o el de bandidos, y realizar las misiones encomendadas en cada escenario (la naturaleza de cada objetivo no tiene nada que ver según el equipo que escojamos). Según vayamos superando cada misón, nos irán obsequiando con nuevos coches, que es donde radica el verdadero interés del coche. Vale que su diseño no es la bomba, que su manejo es bastante deficiente, pero no se puede negar que poder conducir un camión de basura, una limusina, un tanque o un cerdo, amén de muchísimos otros artefactos móviles (incluyendo el aparatoso coche de Men In Black), tiene un indiscutible encanto. Y tiene cosas soberbias, como la posibilidad de destrozar toda la ciudad cuando nos subamos en el tanque o las diferentes localizaciones de las misiones, incluyendo un portaviones. Pero no es éste el momento de contaros estos detalles, así que os emplazamos a la correspondiente *review* de próximos números. **THE SCOPE**



***Nemesis** ha cambiado de look (ahora lleva camisas horribles de dos duros), pero no de novia. En esta instantánea vemos como consigue hacer «caballitos» con ella.*





En el Escenario A seremos auténticos macarras de poca monta que trataremos de hacer de las nuestras a lo largo y ancho de toda la ciudad.



En el Escenario B seremos policías. Las misiones son diferentes y, como podéis adivinar, tienen que ver co n lo políticamente correcto.



ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● ARCADE DE CONDUCCION
- COMPAÑIA ● CLIMAX
- PROGRAMADOR ● DIGITAL MAYHEM
- PAIS ● JAPON





Coches

La auténtica salsa del juego es el manejar los diferentes vehículos incluidos. Desde un coche de policía, hasta una limusina, un Fórmula Uno, un deportivo, un camión de la basura, una vespa o ¡¡¡un cerdo!!!





DIGIMON WO

ACCLAIM
Bandai
CD ROM
JAPON



¿Qué fue antes?

No vamos a entrar en la eterna polémica de quién fue primero, si Pokémon o Digimon. Lo cierto es que los Digimon (abreviatura de *Digital Monsters*) comenzaron su andadura casi a la par del Tamagotchi, aquel simpático invento en el que había que perder buena parte del día en alimentar, reñir y acariciar al susodicho. La diferencia entre Tamagotchi y Digivice (que así se llamaba) era que a este último se le entrenaba para el combate. Por medio de una conexión especial incluida en el invento, se podía luchar contra otro jugador, dependiendo la victoria de muchos parámetros, especialmente del estado en que se encontraba el Digimon (estado que era responsabilidad nuestra). En cada Digivice había un buen número de Digimon, lo que de inmediato nos devuelve a la memoria el fenómeno Pokémon, que mantiene a NINTENDO con vida. El caso es que el fenómeno Digimon va ganando adeptos rápidamente. De hecho, en nuestro país se lleva emitiendo la serie de dibujos desde hace algún tiempo, y la película, que está a punto de ser estrenada en **EE.UU.**, llegará en un futuro cercano a nuestro país. El *merchandasing* de la licencia Digimon alcanza otros muchos campos, sobre todo en **Japón**, donde las las tarjetas, muñecos y demás inundan las tiendas de todo el país. No sabemos si aquí llegará la fiebre con tanta intensidad, pero sí sabemos en cambio que **Digimon World**, la licencia oficial para ***PlayStation***, aparecerá en Noviembre en **España** de la mano de ACCLAIM y totalmente traducido al castellano. El desarrollo de la aventura resulta del todo familiar, por



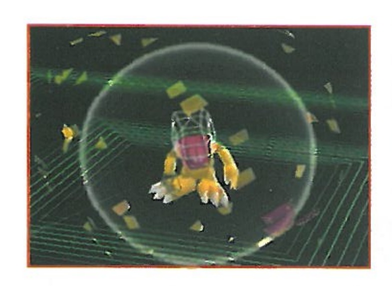
*Digimon es ideal para gente como **Nemesis**, que en la vida tendrá la responsabilidad de criar un churumbel que no sea prestado por unas horas.*

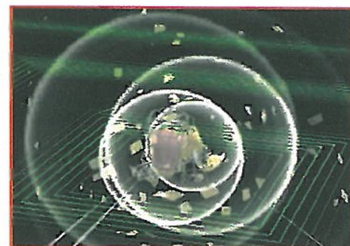
Potenciar el cerebro significa pasar muchas horas delante de la pizarra. La otra forma de potenciarlo es practicando... el combate.

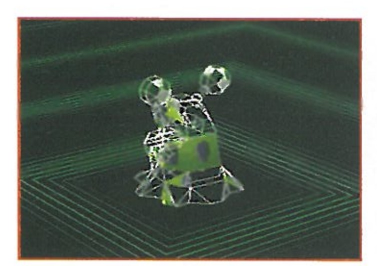


Digievolución

Tras un buen número de combates, de experiencia adquirida y de potenciamiento de todos los parámetros, la evolución estará servida. Tan sólo falta saber a qué evolucionará el Digimon.

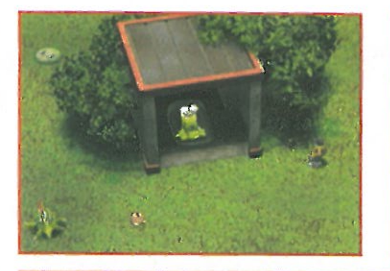






Jijimon

Jijimon será el encargado de darnos la bienvenida al poblado y de indicarnos los pasos que se deben seguir. También nos recordará algo importante: llevar a nuestro digimon al baño.

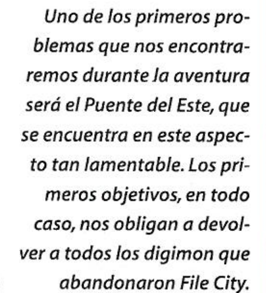






Uno de los primeros problemas que nos encontraremos durante la aventura será el Puente del Este, que se encuentra en este aspecto tan lamentable. Los primeros objetivos, en todo caso, nos obligan a devolver a todos los digimon que abandonaron File City.

lo menos para todos quellos que, como nosotros, hayan hecho sus pinitos con POKÉMON. Su desarrollo *RPG* se verá salpicado de constantes combates con el resto de Digimon, lo que acabará desencadenando una serie de evoluciones en nuestra criatura, a la que debemos educar como si de nuestro hijo se tratara. Llega hasta tal punto el nivel de atención que nuestro Digimon reclamará que le llevéis al baño a hacer «sus necesidades» cada poco tiempo. Una prometedora alternativa de POKÉMON para los usuarios de ***PLAYSTATION***. **J. C. MAYERICK**







SUPER NUEVO

VENGANZA MARCIANA

INFOGRAMES
Infogrames
16 Megas FRANCIA

LOONEY TUNES COLLECTOR
¡VENGANZA MARCIANA!

La venganza está servida



Estaba anunciado desde un principio, aunque ha tardado algo más de la cuenta en aparecer. **MARTIAN REVENGE!**, el segundo de los cartuchos que componen la serie LOONEY TUNES COLLECTOR, llega con una nueva remesa de personajes y un sinfín de nuevos objetivos que completar. Un juego que cuenta con el mismo mapeado principal de 256 pantallas de MARTIAN ALERT!, aunque ahora todo se desarrolla desde el lado oscuro, esto es, controlando a Marvin y al simpático K9 (que en inglés se pronuncia como «canino»), los mismos que en MARTIAN ALERT! ejercían como los malos de la película. Ahora, por ejemplo, en vez de hacer amigos para explotar sus habilidades hay que hipnotizarlos, y todo ello con el imperioso objetivo de conseguir lo que a Marvin se le resistió en **MARTIAN ALERT!**: conquistar la Tierra. En todo caso, y pese al enorme parecido entre ambos juegos, **VENGANZA MARCIANA!** será una aventura apta para todos los públicos, incluso para aquellos que ya disfrutaron de MARTIAN ALERT! **J. C. MAYERICK**



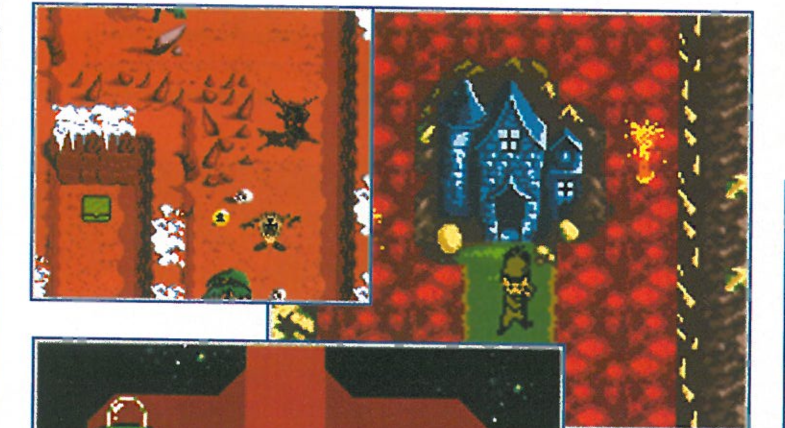


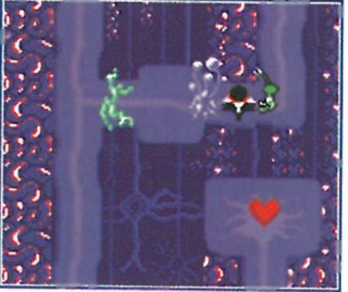
¿Idéntico mapeado?





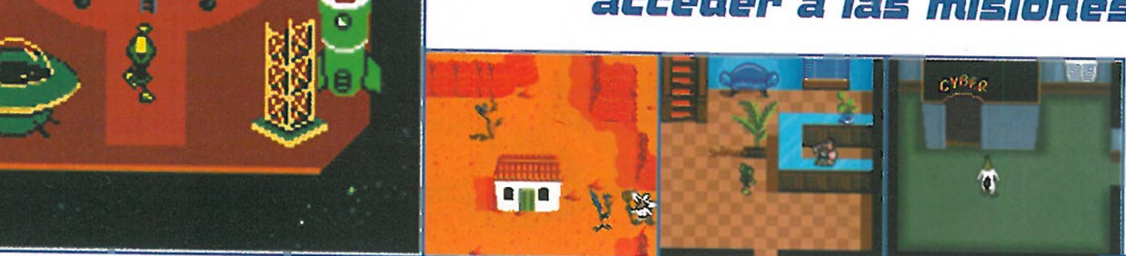
Un buen porcentaje del mapeado es idéntico, aunque se han añadido nuevos lugares. Eso sí, el modo en que transcurre la aventura es totalmente diferente.







El intercambio de personajes permite acceder a las misiones secretas

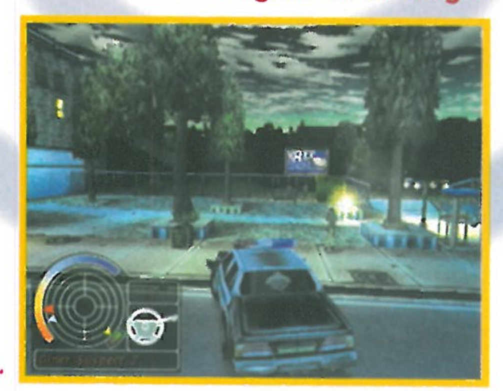


Los Cyber-cafés que hay repartidos por el mapeado permitirán a los jugadores apostar los enemigos que hayan conseguido.

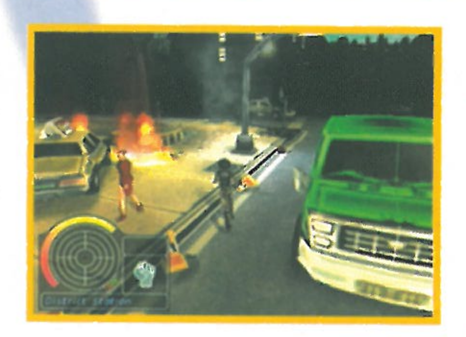

Koudelka,
no sólo los
hombres caen
a sus pies
COMPLETAMENTE TRADUCIDO
Y DOBLADO AL CASTELLANO
DISPONIBLE:
A PARTIR DEL 29 DE SEPTIEMBRE
Copyrights:2000 SACNOTH / SNK - All rights reserved - Distributed by Infogrames Europe authorised licensee. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Todos los logos, sociedades o productos nombrados son marcas comerciales o marcas registradas por sus respectivos dueños.
PlayStation
SNK
INFOGRAMES
PAL
KOUDELKA
INFOGRAMES SNK
PlayStation
www.koudelka-game.com
¡EL MÁS ATRACTIVO RPG DE TERROR GÓTICO!

URBAN CHAOS

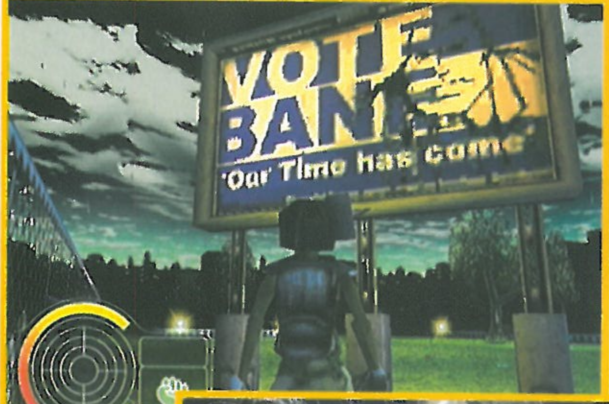
conscientes del enorme éxito que cosecha todo aquello que tenga algo que ver con TOMB RAIDER, EIDOS ha producido un título que guarda muchas similitudes con su vanagloriada saga.



No es cuestión de exagerar, de hecho el desarrollo de ambos juegos, en lo que a guión y trama se refiere, no tienen absolutamente nada que ver, pero sí el hecho de que ambos estén protagonizados por atléticas señoritas, de porte muy similar y, quizás lo más clarificador, capaces de ejecutar casi el mismo repertorio de movimientos. Una simple coincidencia, deberíamos pensar, más aún cuando la saga TOMB RAIDER es obra de CORE DESIGN y este **URBAN CHAOS** lo es de MUCKY FOOT PRODUCTIONS, una compañía fundada en 1997 y cuya única producción hasta ahora es este **URBAN CHAOS**, aunque eso sí, en diferentes versiones. Los componentes de dicho grupo de programación han trabajado con anterioridad en producciones como SYNDICATE WARS y THEME PARK, dos títulos que, por extraño que parezca, han influenciado notablemente en el modo de ser de esta aventura. Del primero han tomado la idea general del juego: la obligación de mantener la ley y el orden. Del segundo, la simulación de la ciudad, en la que todo parece

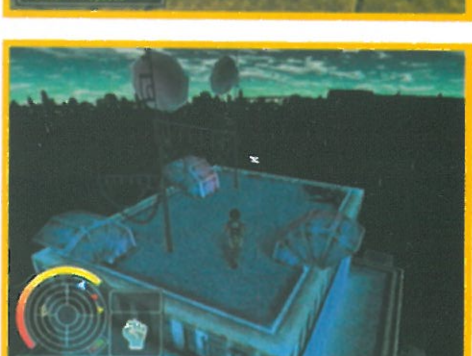








La primera misión, con un taxi accidentado, consistirá en llevar el vehículo al depósito.





A la derecha de estas imágenes podemos observar lo bien que ha quedado **NEMESIS** tras el trasplante de nariz a pecho. Incluso sobró la mitad.

Apatrullando

Durante la patrulla se pueden hacer dos cosas con los delincuentes: una, reducirlos y arrestarlos; y dos... acabar con su vida. Aquí todo vale.





ficha técnica

- FORMATO • GD-ROM
- GENERO • BEAT'EM-UP 3D
- COMPAÑIA • EIDOS
- PROGRAMADOR • MUCKY FOOT
- PAIS • ESTADOS UNIDOS





El pobre hombre que se encuentra en lo alto del rascacielos quiere lanzarse al vacío porque... ¡no le han aceptado en el cuerpo de bomberos! La misión consistirá en acercarse a él y persuadirle para que se haga policía.

tener vida. En cualquier caso, **URBAN CHAOS** no deja de ser una correcta mezcla de aventura, *beat'em-up* y juego de conducción. Un título muy tentador que, pese al largo trecho que aún le queda por recorrer antes de su finalización, muestra ya una apariencia muy cuidada a nivel gráfico, aunque aún se deben corregir aspectos de gran importancia como la fluidez del entorno 3D. **URBAN CHAOS** contará con la inestimable ayuda de no saber qué ocurrirá en la siguiente misión. De nuestro primer contacto con el juego nos ha chocado la variedad de situaciones que se dan durante la aventura. Un pobre hombre que intenta suicidarse, un coche robado que hay que recuperar, un delincuente que ha huido tras atacar a un transeunte... Bueno, todo aquello que suele pasar en las grandes ciudades, aunque con la seguridad de que todo se trata de un simple juego. **URBAN CHAOS** es un título que promete, y mucho. Desde las primeras misiones de entrenamiento, **URBAN CHAOS** atrae al jugador rápidamente y esperamos comprobarlo pronto. **J.C. MAYERICK**



*Las cinco pantallas que aparecen junto a este texto pertenecen a la versión **PLAYSTATION** del juego, que se encuentra en un estado mucho más avanzado de desarrollo. La aventura en sí es idéntica a la de la versión **DREAMCAST**.*

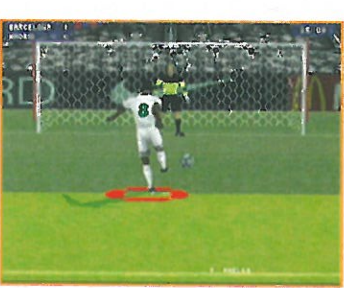


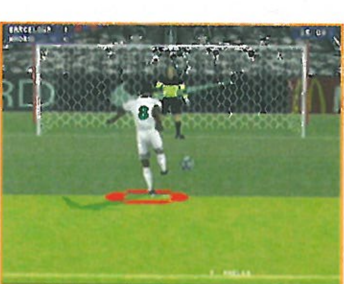
THIS IS FOO

Un juego con segundas

SONY C.E.
Team Soho
CD ROM REINO UNIDO

El año pasado la propia SONY se puso el mono de trabajo para crear un simulador de fútbol para *PlayStation*. Ahora llega la segunda parte que suponemos que en nuestro mercado se denominará **Esto es Fútbol 2**. La primera entrega puso especial énfasis en el apartado gráfico, creando unas magníficas animaciones para las que empleó técnicas de *speed blending* y *motion capture*. Para esta segunda ocasión se mantiene la misma línea gráfica, tanto en la animación de los jugadores como en el diseño de los estadios. En este sentido se amplia el número de campos recogidos en la primera parte, buscando reproducir los escenarios reales en los que se disputan los partidos de fútbol. El control de los jugadores mantiene la línea de su antecesor, aunque se incluyen nuevas acciones que hacen el juego







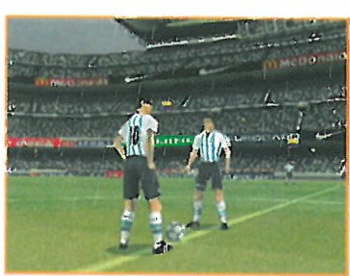
Equipos

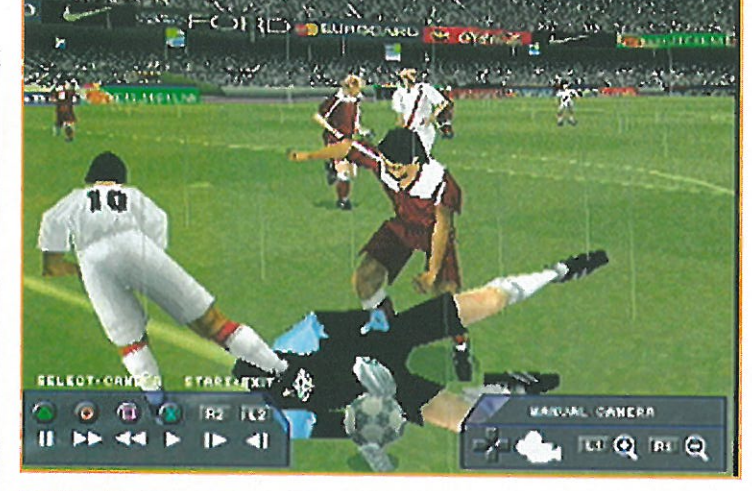


La novedad en cuanto a equipos es la inclusión de la segunda división de algunas de las competiciones europeas más importantes. En la liga española sólo se incluye la primera división, aunque se incorporan equipos de segunda como los recién descendidos Salamanca o Tenerife.

más variado. También se ha buscado potenciar la efectividad de los disparos a puerta, ofreciendo una mayor efectividad en los lanzamientos lejanos. La presencia de equipos, tanto de selecciones nacionales como de clubes (algunos históricos), es muy numerosa. Entre ellos se recogen los pertenecientes a las principales ligas tanto europeas como americanas, incluyendo la española. La principal novedad en este apartado es la incorporación de la segunda división de algunos campeonatos, entre los que no se encuentra el español. A pesar de esta ausencia, sorprende la inclusión de los equipos descendidos la temporada 1999–2000 (At. de Madrid, Betis y Sevilla), junto a otros clubes que no consiguieron el ascenso. Un aspecto que sorprende es que los jugadores incluidos pertenecen a la pasada campaña, aunque aún hay tiempo para realizar una actualización. De momento sólo está disponible una *beta* en ingles, siendo **Gaspar Rosety** el encargado de realizar los comentarios en este segundo compacto. Con las









Editores





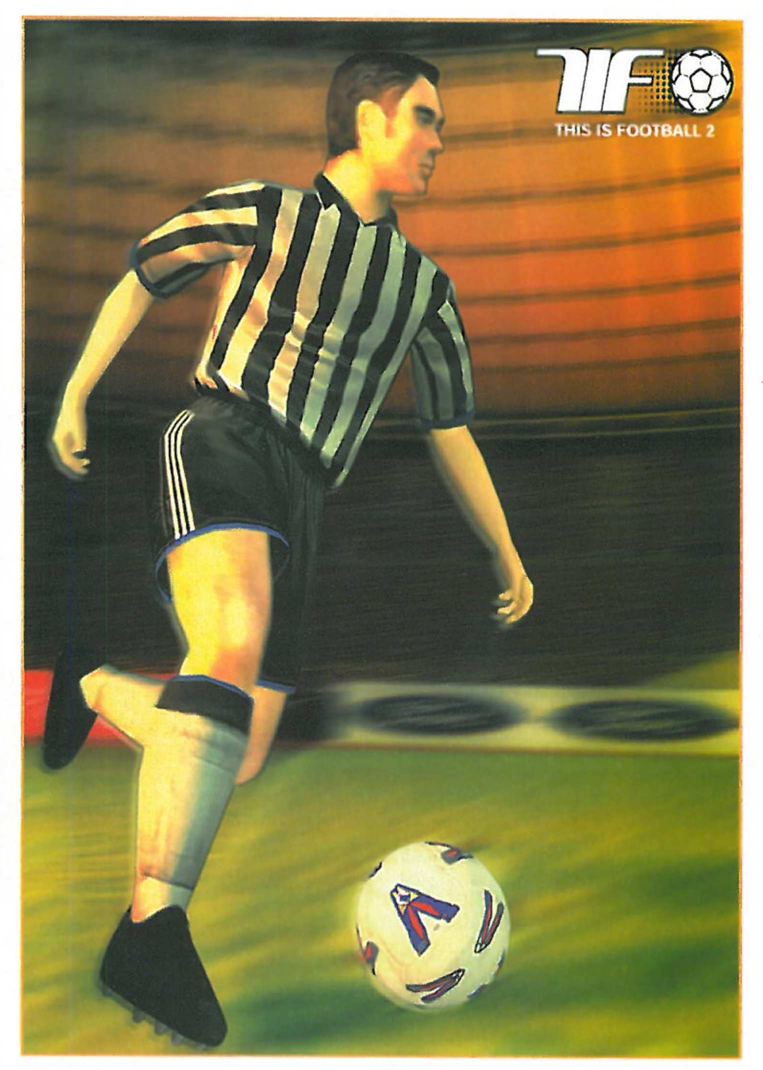
El programa incluye dos editores. Por un lado el de jugadores permite modificar el nombre y el aspecto físico; por otro, el editor de equipos hace posible crear la indumentaria y las banderas que posteriormente ondean en las gradas

TBALL 2

Cámaras



en el apartado de cámaras se mantienen las mismas opciones que ya disfrutamos en la anterior versión. así, se incluyen dos perspectivas (una lateral y otra aérea), con tres planos cada una (cerca, normal y lejos).





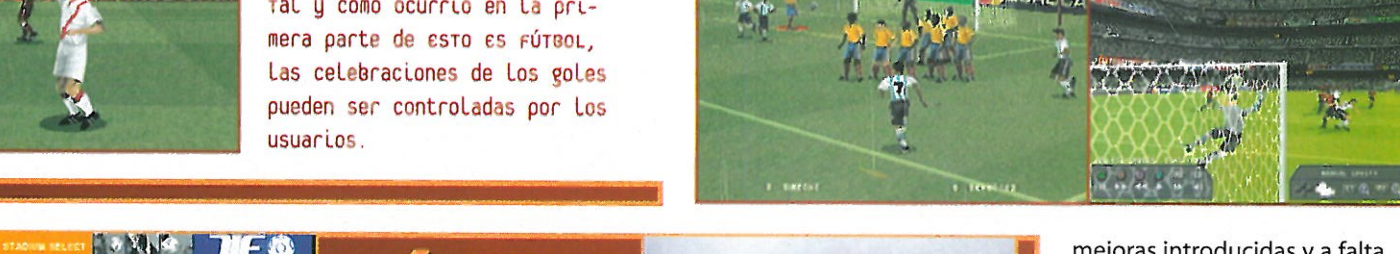
Celebraciones



Tal y como ocurrió en la primera parte de esto es fútbol, las celebraciones de los goles pueden ser controladas por los usuarios.



En la versión final está previsto incorporar un modo que imita los partidos en los recreos de los colegios. Además está planeado una puntual actualización de plantillas, sustituyendo los jugadores de la pasada temporada.



Campos



en el programa se aumenta considerablemente el número de estadios. entre ellos aparecen dos representantes españoles.



mejoras introducidas y a falta de limar distintas asperezas, parece que SONY está dispuesta a abrirse un hueco en el competitivo mundo de los simuladores futbolísticos. La versión final tendrá la última palabra y nos desvelará si por fin las sagas FIFA e ISS tienen un nuevo rival de altura. **CHIP & CE**

POD 2

es un desconocido de las consolas, pero lo cierto es que POD supuso toda una revolución en otros sistemas como los COMPATIBLES PC.

En una época en que las aceleradoras 3D comenzaban a hacer su aparición a un ritmo vertiginoso, INTEL, la conocida fabricante de procesadores, incluyo en los «nuevos» ***Pentium*** un juego de instrucciones llamado *MMX* que, según ellos, haría olvidar las tarjetas aceleradoras. El primer juego en hacer uso de ese juego de instrucciones fue precisamente Pod, un magnífico juego de conducción futurista que sirvió para demostrar todo lo contrario: con *MMX* estaba bien, pero Pod con una tarjeta aceleradora era simplemente increíble. **Pod II**, en cambio, llega cuando ya nadie pone en tela de juicio la necesidad de las aceleradoras, una dependencia que, por suerte, los usuarios de consola no tenemos. En esta ocasión es ***Dreamcast*** la consola que UBI SOFT. ha elegido para llevar a cabo la secuela, y por lo que ha comentado la compañía, es muy posible que sea la única que aparezca. Poco se puede decir de **Pod 2**. Tan sólo que será un rapídismo juego de conducción en el que las naves adoptarán varias formas durante la carrera. Los ocho circuitos incluidos, como ya ocurriera en la primera parte de la saga, contarán con un diseño extremadamente futurista, explotando al máximo la potencia de una consola como ***Dreamcast***. Un juego que promete mucho. **J. C. MAYERICK**



8 Circuitos

Aunque pueda parecer un número reducido, la complejidad de éstos, unido a la cantidad de caminos que cada uno posee, contrarrestan esta sensación.











Durante la carrera se recogerán diferentes tipos de items. Cada uno de ellos cuenta con una característica especial, ya sea de ataque o defensa.



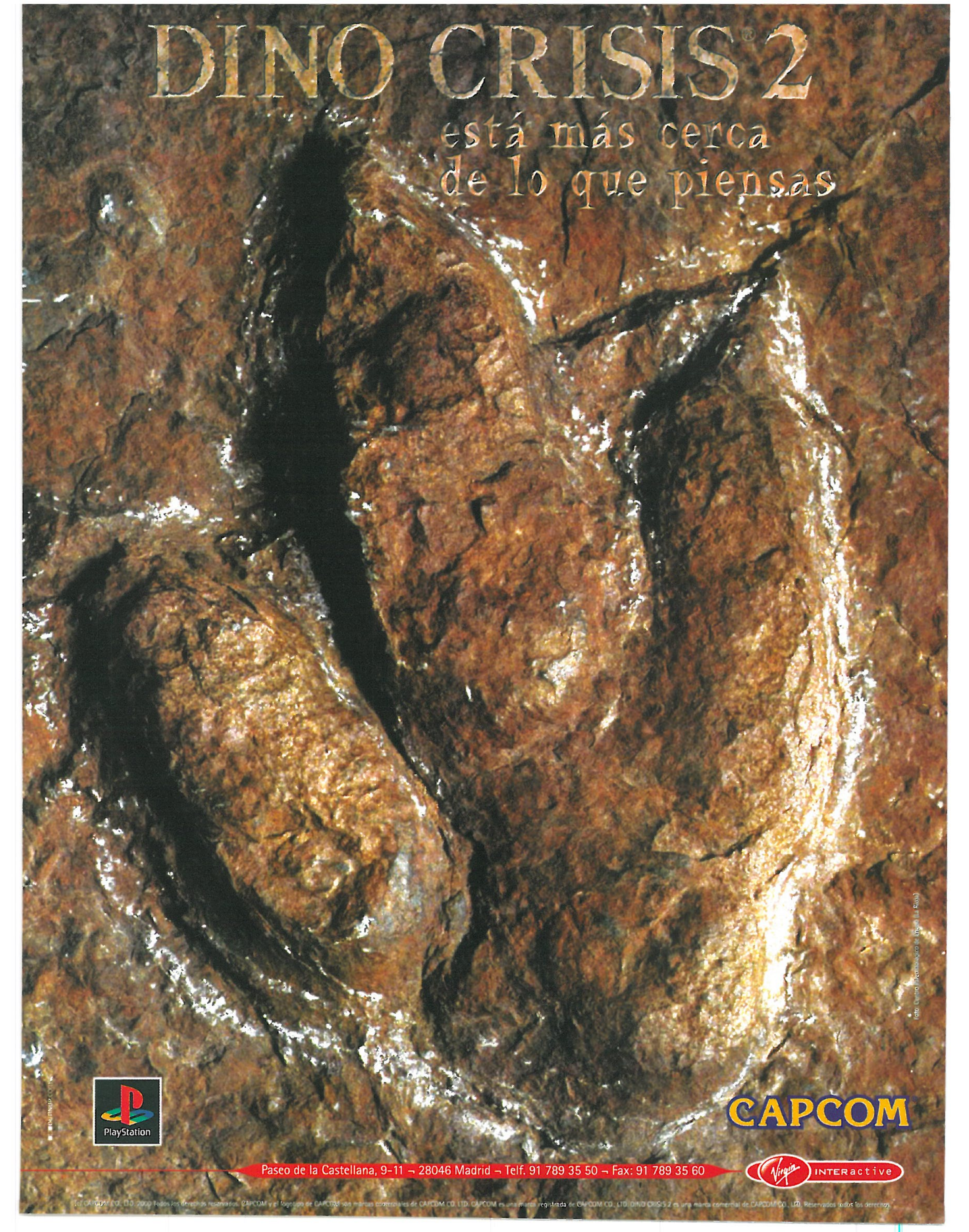
A falta de la versión final, la beta que obra en nuestras manos todavía adolece de ciertas ralentizaciones. Esperemos que mejore.



ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • UBI SOFT
- PROGRAMADOR • UBI SOFT
- PAIS • FRANCIA




DINO CRISIS® 2
está más cerca
de lo que piensas
PlayStation
CAPCOM
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

DISNEY´S DIN

el nuevo film de animación por ordenador de la todopoderosa DISNEY contará muy pronto con su adaptación a los más diversos formatos. os contamos cómo es la entrega DC, que promete rivalizar con la de PS2 en cuanto a belleza gráfica.



El 24 de Noviembre llegará a las pantallas españolas **Disney´s Dinosaur**, una ambiciosa película de animación infográfica en la que se han invertido tres años de trabajo y un presupuesto de 200 millones. Seguro que ya habréis visto el *trailer* (tanto en cine como en el ***DVD*** de Tarzan) con los espectaculares resultados cosechados con la fusión de dinosaurios generados por ordenador con decorados natulares. Como era de esperar, la película contará con su correspondiente adaptación al videojuego, en este caso a todos los sistemas domésticos conocidos. En Noviembre se pondrán a la venta las entregas ***Dreamcast***, ***PlayStation*** y ***GB Color***, mientras que la versión ***PS2*** aparecerá un poco después (UBI SOFT ha anunciado incluso que está ya trabajando en un **Disney´s Dinosaur** para ***Game Cube***). La mecánica del juego recuerda, salvando las distancias, al legendario Lost Vikings, ya que los tres dinosaurios protagonistas, el iguanodón Aladar, el lémur Zini y la pterodáctila Flia deben combinar sus diferentes habilidades físicas para avanzar por cada una de las 14 fases que componen el juego. **Disney´s Dinosaur** goza de un gran detalle en los escenarios y en las distintas especies de

Disney´s Dinosaur *incluye una enciclopedia donde podrás estudiar en movimiento aquellas criaturas con las que te hallas topado durante el juego.*

ficha técnica

FORMATO • GD-ROM
GENERO • ACCION/AVENTURA 3D
COMPAÑIA • UBI SOFT
PROGRAMADOR • UBI SOFT
PAIS • FRANCIA



OSAUR

dinosaurios, pero los gráficos quedan algo empequeñecidos ante la inamovible cámara cenital que acompaña a las acciones de los protagonistas en los cuatro entornos que ofrece el juego (desierto, montaña, las cuevas y el lago seco). Cada una de estas zonas está habitada por depredadores de todo tipo, desde velociraptores hasta Carnotauros, lo que obligará al jugador no sólo a hacer uso de la estrategia a la hora de avanzar, sino a utilizar en determinados momentos la fuerza bruta de Aladar para despejar el camino. Para acallar a esas voces que proclaman que los juegos no son educativos, **DINOSAUR** incluye una enciclopedia interactiva donde podrás estudiar a todas aquellas especies con las que te hayas topado durante el juego. ¿Será **DINOSAUR** divertido además de instructivo? Lo comprobaréis vosotros mismos en Noviembre. **NEMESIS**

Otros Sistemas...



Además de la entrega Dreamcast, cuyas pantallas copan todo el protagonismo de esta preview, Ubi Soft trabaja con otros equipos de programación para ultimar las adaptaciones de Disney´s Dinosaur de otros sistemas. Ya hemos jugado a la versión PlayStation, en la que se han incluido nada menos que 17 minutos de secuencias de vídeo extraídas del film. De las entregas PS2 y Game Boy Color





*Las entregas **DREAMCAST** y **PLAYSTATION**, las únicas jugables por el momento, ya hacen gala de unas cuantas secuencias de vídeo extraídas de la película. Si tenéis el DVD de **TARZAN** no os perdáis el trailer de **DINOSAUR** incluido en él.*





Un paso en falso y la teoría de la evolución caerá como una losa sobre tus dos dinosaurios y su colega el lemur. Si no es un lago de lava, serán los incontables depredadores los que acaben con ellos.

BUZZ LIGHTYEAR OF SPACE COMMAND

DISNEY INT.
Traveller's Tales
CD ROM REINO UNIDO

Buzz, solo ante el peligro





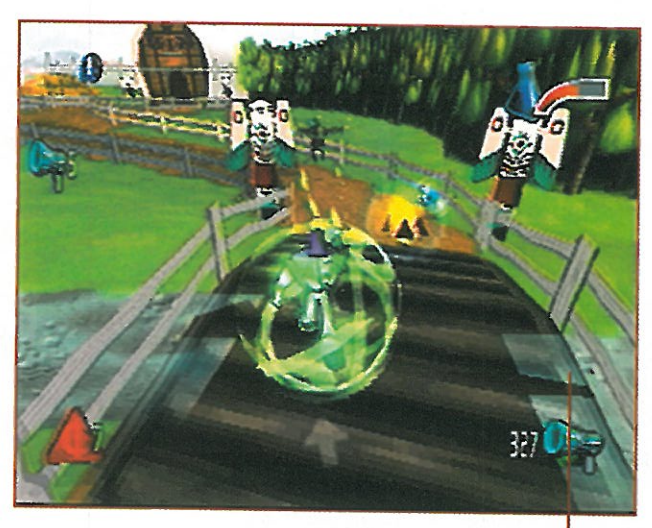




DISNEY parece dispuestra a arrasar estas navidades con una buena remesa de títulos en los que los protagonistas son los personajes clásicos de la factoría. **Buzz LightYear**, el inseparable amigo de **Woody** en Toy Story, es uno de esos personajes que contarán con el privilegio de protagonizar una de sus aventuras. La tarjeta de presentación no puede ser mejor, ya que los encargado de llevar el proyecto a buen puerto han sido TRAVELLER´S TALES, los creadores de pequeñas joyas como Toy Story, que causaron sensación en los sistemas de 16 *bits*. Con la experiencia lograda con otros proyectos «DISNEY», es fácil imaginar que esta aventura contará con un nivel más que aceptable, en el que destacará ante todo el cuidado aspecto gráfico, al que se le ha dotado de una apariencia tipo dibujo animado, con colores planos y bordes negros. Uno de los títulos más prometedores de cuantos hemos visto. **J. C. MAYERICK**



*Como ya ocurriera, por ejemplo, en el genial Wacky Races de **Dreamcast**, se ha utilizado una curiosa técnica que permite obtener una visión tipo dibujos animados a partir de un modelo 3D, con los bordes negros de la tinta.*



Buena parte de los cuarenta y dos niveles del juego obligan a Buzz a superar la fase en un tiempo muy reducido, a modo de carrera contra otro personaje. Una verdadera lástima, porque la belleza de algunos escenarios es para pararse y observar.

Las secuencias de vídeo servirán de hilo conductor de la historia, aunque en esta ocasión cobran un interés mayor debido a la excelente calidad de las mismas. Resulta curioso ver a los personajes de Toy Story en dibujo animado.



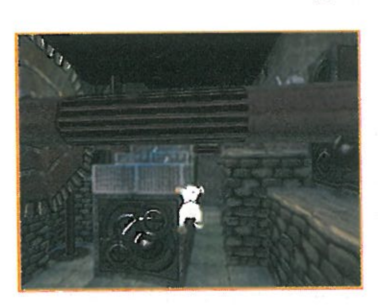
Buzz LightYear peca de ser algo confuso en algunas ocasiones, merced a la cantidad de elementos que concurren en pantalla. Con un poco de suerte, en la versión final se eliminarán este tipo de problemas.



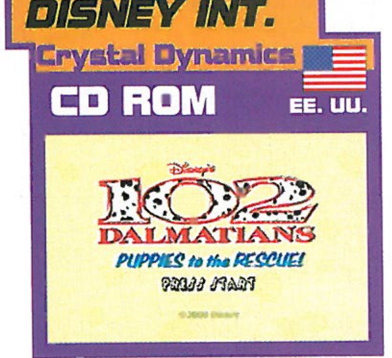
102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE

DISNEY INT.
Crystal Dynamics
CD ROM EE. UU.

¡Ay qué vida tan perruna!



Uno más, y van... Se ve que éste va a ser el año DISNEY en *PLAYSTATION*, pues no en vano, además de este **102 DALMATIANS** y el comentado BUZZ LIGHTYEAR, otros títulos basados en personajes de la factoría acudirán puntualmente a la fiesta navideña. Dos buenos ejemplos son los sorprendentes DINOSAURS o el simpatiquísimo JUNGLE BOOK: GROOVE PARTY (EL LIBRO DE LA SELVA). De todos ellos, quizá el que se encuentra en un estado más temprano de desarrollo es este **102 DALMATIANS**, un título especialmente pensado para los más pequeños y que, a día de hoy, tan sólo muestra muy por encima lo que podrá ofrecer en unos meses. De lo visto nos ha llamado especialmente la atención la calidad de las secuencias, que pese a estar generadas en 3D en tiempo real, muestran un aspecto bastante fiel al original. De la aventura en sí poco se puede decir de momento. Se tratará de un plataformas puro con niveles en los que se intentará agudizar el ingenio de los más pequeños con sencillos puzzles. Existirán, además, una serie de pequeños juegos a los que se podrá acceder desde el menú de opciones, y en el que podrán participar varios jugadores. **J. C. MAYERICK**





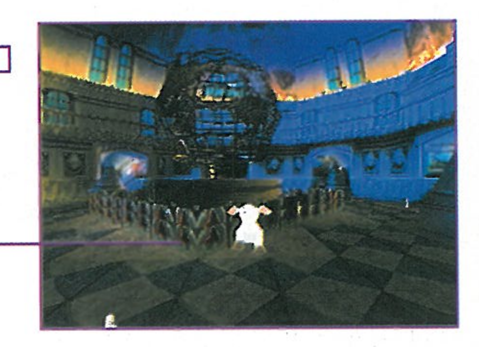


Cruela de Vil, la mala más mala en la historia del cine de animación, cuenta con un modelo 3D fiel al original.

*Es difícil encontrar un enemigo en esta beta de **102 DALMATIANS**. Queda mucho por hacer en este tiempo.*



Las secuencias de vídeo, generadas en 3D en tiempo real, parecen haber recibido toda la atención de sus diseñadores. Es de lo poco que parece estar terminado, y además de un modo notable.



*Los efectos de luz serán una parte importante en **102 DALMATIANS**. La tormenta en uno de los niveles consigue crear una ambientación bastante angustiosa.*





Serán ocho los mini-juegos a los que se podrá acceder. Aún no están todos desarrollados, pero ya hay algunos interesantes como el de las damas o el mini-golf.

SUPER NUEVO

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

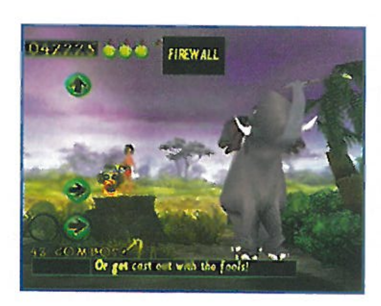
SONY C.E.

Ubi Soft

CD ROM

Francia

Baila junto a Baloo y Bagheera







La nueva adaptación al videojuego de EL LIBRO DE LA SELVA no será ni un *arcade* de plataformas, ni una aventura... ¡sino un juego de baile! **THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY** permitirá a grandes y pequeños bailar junto a Mowgli, Baloo y Bagheera en un título de mecánica sospechosamente parecida a la de DANCE! DANCE! REVOLUTION de KONAMI. Las «semejanzas» alcanzan incluso al periférico que acompañará al juego en su comercialización: una alfombra con sensores bautizada como *Dance Mat*, clavadita a la que lanzó KONAMI hace ya muchos meses. Polémicas aparte, **THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY** se presenta como uno de los mejores lanzamientos del año para los usuarios más jovenes de ***PSX***, y por qué no, para más de un nostálgico entradito en años. UBI SOFT y DISNEY INTERACTIVE han incluido, entre otros temas, versiones actualizadas de las más recordadas canciones de la película, desde aquel BUSCA LO MÁS VITAL que cantaba Baloo al inolvidable QUIERO SER COMO TÚ del rey Louie. Deliciosas recreaciones tridimensionales de éstos y otros personajes de la película, acompañarán al jugador a través de las nueve movidas canciones, mientras salta como un descosido sobre la alfombra. Desde SONY C.E., distribuidora de **GROOVE PARTY** en nuestro país, nos han asegurado que el juego llegará con textos en castellano, y posiblemente con las canciones dobladas. La fecha de lanzamiento, a finales de año. Por si acaso, id realizando algún calentamiento que otro en preparáción del maratón de baile que se aproxima. **NEMESIS**





*En la selva Mowgli trabó gran amistad con **DE LUCAR**, un orangután de vientre algo flojo.*

Groove Party se comercializará con un pad-alfombra como el de Dance Dance Revolution







*Aquí tenéis a Mowgli apostándose junto a **THE SCOPE** (de niño) quién hará más flexiones. El perdedor abandonará la selva para ir a Madrid y sufrir una triste existencia como Redactor Jefe y masajista de liebres pardas.*





Por si no fuera bastante con bailar junto a Baloo, el juego incluye un karaoke para cantar con los parientes.

PlayStation • Simulador de Baile

U.F.C

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Conocido por algunos como «lucha extrema», ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP, el deporte más salvaje del mundo, se convierte en un magnífico título de lucha para los 128 BITS de DREAMCAST.

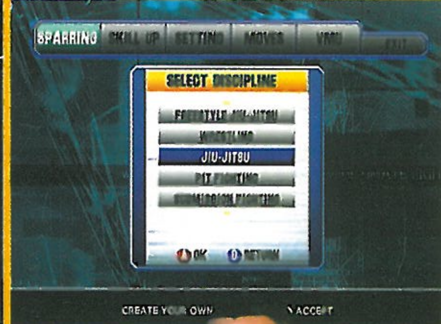


Aunque en nuestro país los torneos de *Ultimate Fighting* son casi desconocidos (algunos lo conoceréis como «lucha extrema»), en **EE.UU.**, país del que proviene tal «disciplina» deportiva, ya son incluso más famosos que el *Wrestling*. Su éxito se debe al reglamento aplicado en sus combates: lo único que no está permitido son algún que otro golpe bajo y todo lo demás vale, hasta el punto en el que para ganar uno de los dos contrincantes ha de quedar inconsciente o rendirse (mediante el llamado *tap out*) ante una presa de estrangulación o sumisión. El título creado por CRAVE para los 128 *bits* de SEGA reproduce fielmente los combates de *UFC*, tanto visualmente gracias a su potente *engine 3D* (comparable al de ALL STAR PRO WRESTLING de ***PS2***) como en jugabilidad, ya que podremos ejecutar toda clase de presas, puñetazos y patadas con un resultado similar al de los combates reales. A lo largo del juego podremos seleccionar a los luchadores reales más característicos que componen la liga de *Ultimate Fighting*, incluido el campeón de este año, **Tito Ortiz**. El mes que viene mostraremos dónde acaba el deporte y dónde comienza la auténtica batalla de este impresionante **ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP.** DOC

Modo Career



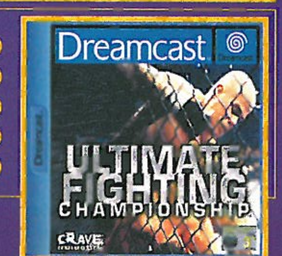




Además del modo *UFC*, en el cual competiremos del mismo modo que en los campeonatos reales, podremos probar suerte en el modo *Career*. En dicho modo tendremos que elegir el aspecto, el nombre y la técnica de lucha de nuestro personaje y ponerle a «repartir» para ganar puntos. Esos puntos serán canjeados por nuevos *combos* y movimientos especiales o por aumentar nuestras características físicas.

ficha técnica

- FORMATO • DREAMCAST
- GENERO • BEAT'EM-UP/DEPORTIVO
- COMPAÑIA • ACCLAIM
- PROGRAMADOR • CRAVE
- PAIS • ESTADOS UNIDOS





WILD RAPIDS

ACCLAIM
Eon Digital E.
CD ROM
JAPON

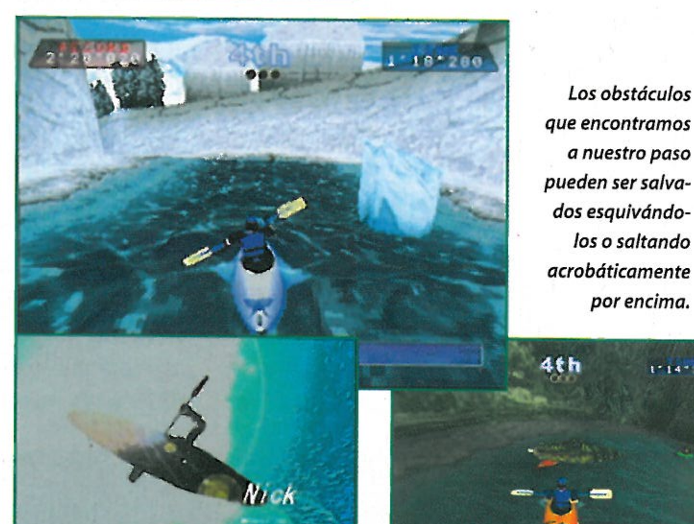


Descenso a tumba abierta

La espectacularidad que proporcionan los deportes de riesgo está fuera de toda duda. La compañía japonesa EON intenta acercarnos con **Wild Rapids** a uno de los «deportes extremos» menos conocidos en nuestro país, el descenso de rápidos. Lo hace desde un punto de vista más desenfadado que estrictamente deportivo, predominando velocidades de vértigo y descomunales saltos al vacío en detrimento de lo que sería una competición con carácter más realista. Con **Wild Rapids** nos iremos enfrentando durante el torneo a sucesivos escenarios (hasta un total de ocho) que simulan diferentes enclaves, como la jungla, un volcán, el ártico o un peculiar Gran Cañón del Colorado, presentando cada uno los peligros propios de su entorno, como cocodrilos, bolas de lava o icebergs. Para superar las distintas fases tenemos que quedar entre los tres primeros, debiendo antes de elegir uno de los cinco personajes para luchar a brazo partido contra los otros cuatro. Seleccionaremos al jugador según una serie de características (velocidad, poder, etc.) y tambien elegiremos el kayak en función de que las deficiencias de uno queden compensadas con las cualidades del otro. No todo es *fair play* en **Wild Rapids**, pues girando sobre uno mismo a gran velocidad se puede causar un remolino que provoque el vuelco de los rivales. **MOLOKAI**







Los obstáculos que encontramos a nuestro paso pueden ser salvados esquivándolos o saltando acrobáticamente por encima.

Wild Rapids propone un veloz y accidentado descenso



El programa nos permite escoger entre cinco personajes distintos, desde el gigantón Moris hasta la aparentemente frágil Amy. Cada uno presenta unas prestaciones diferentes.



¿HAY ALIEN AHI?

Alien Resurrection

Apoyados en unos gráficos extraordinarios, Argonaut y Fox Int. nos **presentan** una de las experiencias más **angustiosas** y **envolventes** creadas para PSX. Nunca el **terror** y la acción estuvieron mejor unidos.

Además de competir con otros *shoot´em-ups 3D* de indudable calidad para ***PSX***, **RESURRECTION** tenía ante sí el reto añadido de enfrentarse a la memoria de ALIEN TRILOGY, aquella genialidad que adaptaba en un único CD y en un porrón de fases nada menos que las tres primeras películas de la saga. A primera vista pudiera parecer que **RESURRECTION** no aporta nada nuevo,

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EA / FOX INTERACT.
PROGRAMADOR	ARGONAUT

Como en la película, en determinados momentos será necesario sumergirse en el agua, un elemento en el que los aliens se mueven como peces.

Por si no hubiera bastante con los aliens, el Auriga está plagado de marines de gatillo fácil.

salvo mejores gráficos y un número menor de fases, pero ARGONAUT no tenía en mente crear otro mero clon de QUAKE o HALF LIFE. El objetivo era producir un videojuego que provocara la caustrofobia, la angustia y el terror de los films de ALIEN, aunque significara renunciar a un elemento tan importante para un juego como es la música, en beneficio de unos efectos de sonido en **DOLBY**



No, no es Belén nuestra maquetadora durmiendo la siesta. El engendro que veis arriba es uno de los fallidos clones de Ripley que deberéis eliminar en una de las fases.

Cuatro Héroes, Ocho Tipos De Armas









Durante sus diez fases de vida, la acción de **RESURRECTION** va saltando de un personaje a otro, todos ellos extraídos de la película. A la indestructible Ripley la acompañan en esta aventura la sintética Call, el marine DiSthephano y el pirata Christie. Todos ellos comparten idéntico arsenal, salvo las armas exclusivas de algunos personajes, como el láser de Call o las pistolas dobles de Christie.



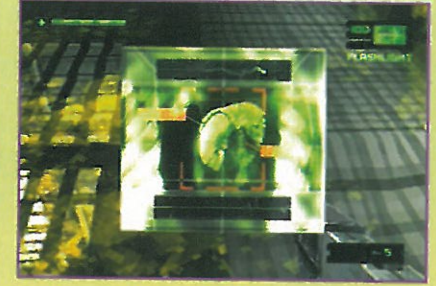
Lejos de ofrecer refugio, los conductos de ventilación son auténticos hervideros de vida alienígena.

***ALIEN RESURRECTION** es mas terrorífico que un maratón de experiencias nocturnas narradas por **DE LUCAR**, conocido en la galaxia como el bardo fondón.*

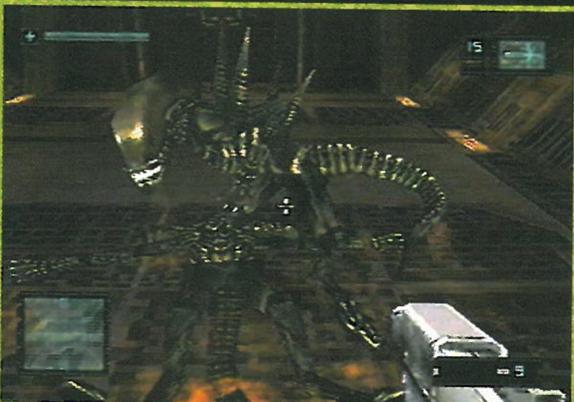
Ante los FaceHuggers lo mejor es correr. Si te quedas a combatirlos acabarás con uno en la cara.

La Semilla Del Mal



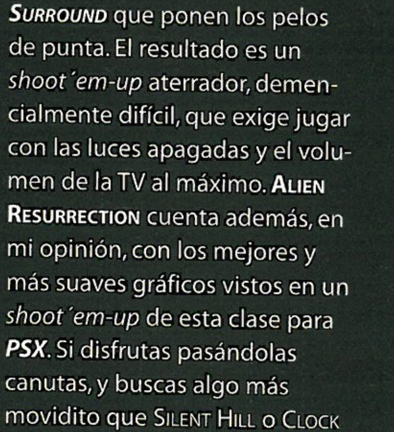


Si tienes la desgracia de toparte con un *FaceHugger*, éste saltará a tu cara para introducirte la semilla Alien. Sólo cuentas con minutos para extraer el embrión, o el *ChestBurster* saltará de tu destrozado pecho para iniciar un nuevo ciclo.











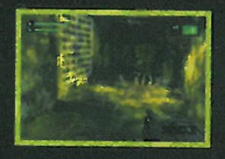


Surround que ponen los pelos de punta. El resultado es un *shoot´em-up* aterrador, demencialmente difícil, que exige jugar con las luces apagadas y el volumen de la TV al máximo. **Alien Resurrection** cuenta además, en mi opinión, con los mejores y más suaves gráficos vistos en un *shoot´em-up* de esta clase para **PSX**. Si disfrutas pasándolas canutas, y buscas algo más movidito que Silent Hill o Clock Tower, FOX INTERACTIVE y ARGONAUT te van a proporcionar una experiencia que tardarás en olvidar. **NEMESIS**



VALORACION

La gran mayoría os preguntaréis, no sin razón, qué puede ofrecer ALIEN RESURRECTION que no incluyera ya ALIEN TRILOGY. Cierto es que el desarrollo y la ambientación son parecidos, pero la sensación de angustia y el miedo, puro terror, que destila por cada poro del plástico del CD, lo convierte en una de las experiencias más extremas (y difíciles) que vivirás en PLAYSTATION.





ALIEN RESURRECTION

AVENTURA/SHOOT´EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 94

¿Quién dijo que el HARDWARE de PLAYSTATION ya no daba para más? Este juego demuestra que con talento y trabajo, se puede producir un entorno tridimensional con la suavidad de máquinas superiores. Tenéis que verlo en movimiento para creerlo.

MUSICA — -

En una decisión tan sorprendente como arriesgada, FOX INTERACTIVE y ARGONAUT han decidido eliminar cualquier tipo de música durante el juego para concentrar toda la atención del jugador en los terroríficos FX de sonido.

SONIDO FX — 95

En la elaboración de los efectos de este juego han colaborado activamente los responsables del sonido de la película. Y se nota. Sentirás verdadero pánico al escuchar los pitidos del sensor de movimiento y los gritos de las víctimas de los alien.

JUGABILIDAD — 92

Al principio cuesta un poco hacerse con los controles del juego (parecidos a los de los shoot´em-ups en primera persona para PC), pero merece la pena con tal de distrutar con las diez intensas fases.

GLOBAL



+ El entorno gráfico. Los FX. Mancharás los pantalones de miedo.

− ¿Por qué no han incluido música, aunque sea como una opción?







Rayman 2: The Great Escape

La familia Y UNO MAS

A falta de la ya anunciada *versión* para PS2, UBI SOFT por fin ha *logrado* completar la serie de conversiones que se habían anunciado de su título *estrella*, Rayman 2:The Great Escape. Esta, como todas las demás, raya a un nivel *soberbio*.

Antes que ésta fueron las versiones para ***Nintendo 64, Compatibles PC*** y ***Dreamcast***. En ***Nintendo 64*** ya mostraba un aspecto soberbio, doblando la resolución de pantalla e introduciendo, por primera vez, las 3D en el universo Rayman. A la par llegaron las versiones para ***compatibles PC*** (que a nosotros no nos conciernen) y la adaptación para ***Dreamcast***, dos versiones de la aventura que nos abrieron los ojos en cuanto a las posibilidades de las consolas de nueva generación aplicadas al género de las plataformas. Con semejantes precedentes, resultaba difícil confiar en una adaptación siquiera semejante para una consola como ***PlayStation***, a la que todos le reconocemos sus méritos pero que, hoy por hoy, comienza a acusar el paso del tiempo. La sorpresa fue mayúscula al comprobar que el juego mantenía, en un buen porcentaje, todo lo que había hecho de **Rayman 2** una grandísima aventura en otras plataformas. Especialmente logrado está el aspecto gráfico, que en algunas ocasiones llega a mostrar una apariencia incluso más



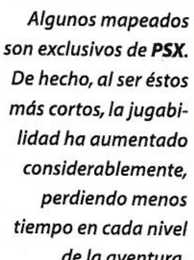


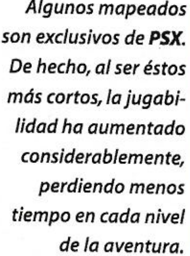


*Pocos juegos de **PSX** tienen un colorido como el que demuestra el excepcional Rayman 2: The Great Escape.*



FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT (CHINA)





*Algunos mapeados son exclusivos de **PSX**. De hecho, al ser éstos más cortos, la jugabilidad ha aumentado considerablemente, perdiendo menos tiempo en cada nivel de la aventura.*





VALORACION

● No ha sido el género de las plataformas uno de los que mejor suerte ha corrido en la dilatada historia de PSX, de ahí que nos alegre especialmente la llegada de RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE. Su cuidado diseño, unido al atractivo desarrollo de la aventura, hacen de este juego uno de los imprescindibles de PLAYSTATION. Juegos así hacen grande a una consola.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

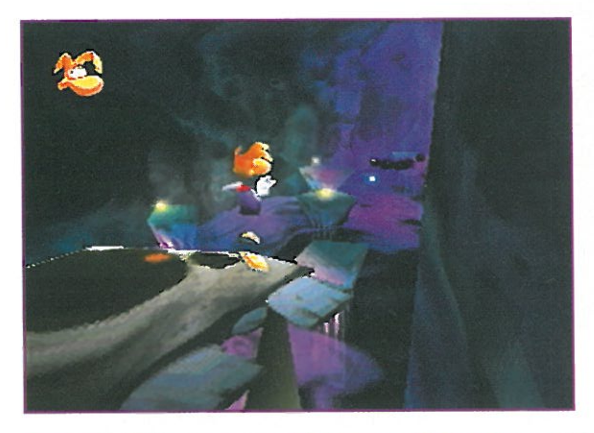
PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	4 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	SI (3)




MAPEADOS SEMEJANTES

NINTENDO 64, DREAMCAST, COMPATIBLES PC y PLAYSTATION comparten buena parte de los mapeados del juego, aunque por limitaciones de la máquina, en PSX éstos son mucho más limitados. En todo caso, UBI SOFT ha hecho un gran trabajo.



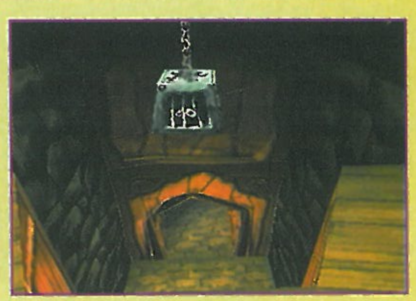



POLOKUS

El objetivo principal del juego es encontrar las cuatro máscaras de Polokus, con las que en teoría éste volverá a la vida para salvar al mundo. Pero como en todos los RAYMAN, el cien por cien del juego no se consigue hasta que no se han rescatado a todos y cada uno de los amigos de Rayman, algo que en esta ocasión tiene recompensa.



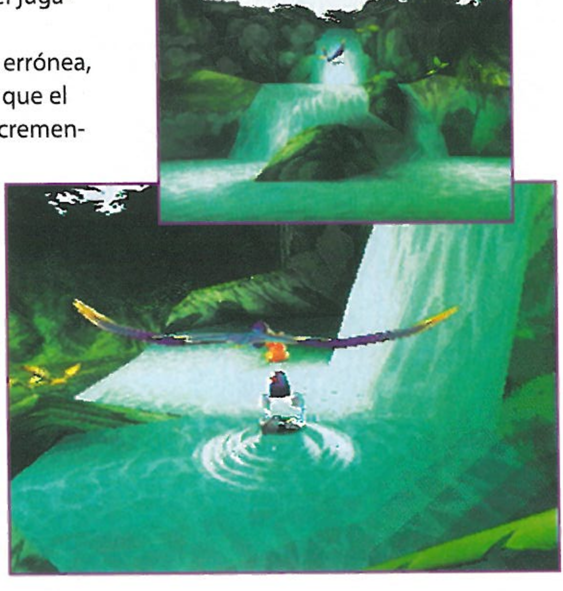

La sorpresa de Rayman 2

Si encontramos las cuatro máscaras de Polokus y rescatamos a los amigos de Rayman, los programadores de UBI SOFT nos han prometido una grata sorpresa... ¿Un nivel en 2D como en la primera aventura de Rayman? Es posible, tan sólo hay que hacer el cien por cien del juego.



atractiva. Es cierto que los mapeados son más pequeños, o que las posibilidades de seguir diferentes caminos dentro de un mismo mapeado están más limitadas, pero también es cierto que esta merma llega incluso a beneficiar al juego, propiciando que la aventura tenga más ritmo y resulte más divertida. Así, la sensación que tiene el jugador de haber progresado notablemente, sin ser del todo errónea, sí resulta menos cierto, puesto que el número de mapeados se ha incrementado notablemente, compensando desde este lado así lo que se pierde por el otro. El grupo de programación responsable de todo esto es una compañía, dependiente de la propia UBI SOFT, afincada en **Shanghai**, en la mismísima **China**. Y es que ya se sabe lo que se suele decir del trabajo de éstos. Por último, **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE**



83

GRAFICOS 95

Debemos reconocer nuestra desconfianza ante la promesa de UBI de realizar una versión PSX de RAYMAN 2. Nuestros temores eran infundados, pues RAYMAN 2 conserva la elevada calidad gráfica del resto de versiones.

MUSICA 90

La banda sonora, como el resto del juego, goza de una simpatía sin igual. Las tranquilas melodías que ambientan cada nivel parecen contar con el ritmo ideal para un juego de estas características. No molesta en ningún momento.

SONIDO FX 94

Además de la enorme variedad de efectos de sonido que invaden la aventura, RAYMAN 2 cuenta con un doblaje al castellano soberbio. La voz de RAYMAN es inmejorable, completando así algo que se echaba en falta en otras versiones.

JUGABILIDAD 94

RAYMAN 2 es una aventura que se deja jugar con facilidad. La belleza de sus gráficos, unido a lo anterior, hacen de RAYMAN 2 un juego inigualable, que como ya ocurriera en otras versiones, engancha irremisiblemente.

GLOBAL

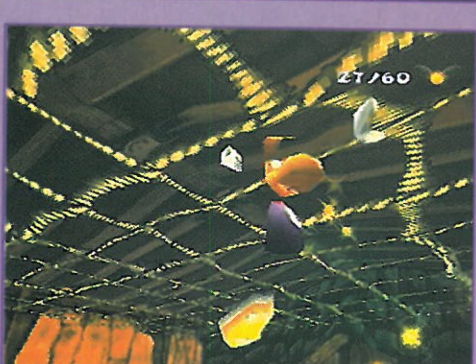



+ el enorme mérito de hacer una conversión tan fiel.
- el punto de vista, en ocasiones, confunde al jugador.

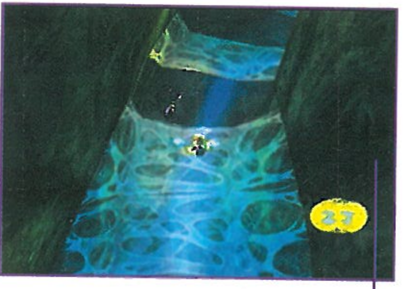
Habilidades

Rayman cuenta con un buen número de habilidades innatas, aunque otras, que aprendió en su anterior aventura en *PlayStation*, le han sido arrebatadas. Ly, el hada, tendrá de nuevo la misión de recuperar los poderes que Rayman un día poseyó, entre los que destaca la posibilidad de utilizar los aros rosas junto con el disparo para balancearse hasta lugares inaccesibles. Y es que éste siempre ha sido uno de los alicientes de Rayman.



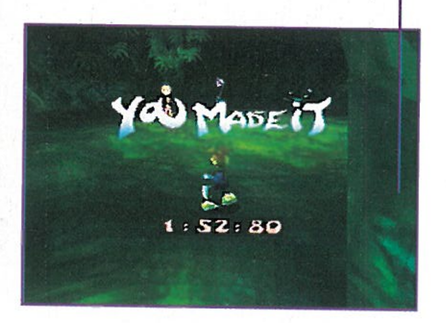






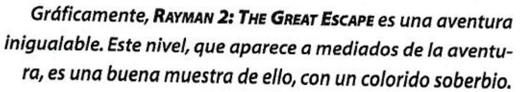
Durante la aventura existen ciertas pruebas que pueden ser completadas al margen de éstas. La primera de ellas, una carrera, contará con la ayuda de Ly.





cuenta con una cualidad de la que carecían las versiones para **Nintendo 64** y **Dreamcast**: voces. Efectivamente, además de los ya conocidos textos en español, **Rayman 2** cuenta ahora con su propia voz, en lo que es uno de los doblajes mejor realizados de cuantos hemos tenido oportunidad de escuchar. Ninguna otra voz como la elegida, le habría venido mejor a Rayman. En fin, que cada nueva versión de **Rayman 2** nos sorprende más. ¡Habrá que ver la de ***PS2***! **J.C. MAYERICK**





*Gráficamente, **Rayman 2: The Great Escape** es una aventura inigualable. Este nivel, que aparece a mediados de la aventura, es una buena muestra de ello, con un colorido soberbio.*

TOP

PLAYSTATION

1 VAGRANT STORY =
Aventura RPG • Squaresoft
Mal mes para los juegos que habitan el Top 10 de *PLAYSTATION*. Salvo los primeros puestos, todos los demás se precipitan en favor de las nuevas incorporaciones. VAGRANT STORY, mientras tanto, ni se inmuta. El primer puesto parece asegurado durante algún tiempo más.

2 GRAN TURISMO 2 =
Conducción • SCE

3 FINAL FANTASY VIII =
RPG • Squaresoft

4 METAL GEAR SOLID =
Aventura • Konami

5 ISS PRO EVOLUTION =
Deportivo • Konami

6 SPIDER-MAN NOVEDAD
Plataformas Beat'em-up • Activision

7 MOTO RACER WORLD TOUR NOVEDAD
Deportivo • Sony C.E.

8 RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE NOVEDAD
Plataformas 3D • Ubi Soft.

9 ALIEN RESURRECCION NOVEDAD
Shoot'em-up 3D • Fox Interactive

10 COLIN MCRAE 2.0 ↓
Conducción • Codemasters

11 PARASITE EVE II ↓
Aventura Cinemática • SquareSoft

12 RESIDENT EVIL 3 ↓
Survival Horror • Capcom

13 FRONT MISSION 3 ↓
RPG • SquareSoft

14 NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 ↓
Conducción • Electronic Arts

15 STRIDER 1 & 2 ↓
Arcade • Virgin/Capcom

16 DRIVER ↓
Conducción • GT Interactive

17 SILENT BOMBER ↓
Arcade • Studio 3

18 SYPHON FILTER 2 ↓
Tactical Espionage Action • 989 studios

19 WIP3OUT SPECIAL ED. ↓
Conducción • Psygnosis

20 TENCHU 2 NOVEDAD
Aventura Beat'em-up • Activision

GAME BOY COLOR

1 WARIO LAND 3 =
Plataformas • Nintendo
Nuevo juego de RARE, movimiento seguro en la lista. PERFECT DARK se coloca segundo, muy cerca de WARIO LAND 3.

2 PERFECT DARK NOVEDAD
Aventura Shoot'em-Up • RARE

3 METAL GEAR SOLID ↓
Aventura • Konami

4 RAYMAN ↓
Plataformas • Ubi Soft

5 MARIO GOLF ↓
Deportivo • Nintendo

6 TOMB RAIDER ↓
Plataformas • Eidos

7 GAME & WATCH GALLERY 3 NOVEDAD
Clásicos • Nintendo

8 POKÉMON EDICIÓN AMARILLA ↓
RPG • Nintendo

9 MARTIAN ALERT! ↓
Aventura • Infogrames

10 HYPE: THE TIME QUEST ↓
Plataformas • Ubi Soft

Vigilante de la Ana
CAFE CON PORRA • IÑAKIKI

El probe Migué
ROBERTO ERAS • NIKE SUPERMIX

El más original
INCREDIBLE CRISIS • PSX



El que más asusta
ALIEN RESURRECCION • PSX



El mejor del mes
SPIDER-MAN • PLAYSTATION

TOP SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1. **PERFECT DARK** =
   Shoot'em-up 3D • Rare
   No ha conseguido el doblete (*Nintendo 64* + *Game Boy Color*) pero se ha quedado muy cerca. Quizá el mes que viene...
2. **DONKEY KONG 64** =
   Plataformas 3D • Rare
3. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
4. **POKÉMON STADIUM** =
   Combate Pokémon • Nintendo
5. **RIDGE RACER 64** =
   Conducción • NST
6. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
7. **TUROK 3** =
   Shoot'em-up 3D • Acclaim
8. **MARIO GOLF 64** =
   Deportivo • Nintendo
9. **INT. T & F: SUMMER GAMES** =
   Deportivo • KCEO
10. **POKÉMON SNAP** NOVEDAD
    Fotografía • Nintendo

JAPON

1. **FINAL FANTASY IX • PLAYSTATION** =
   
   RPG • Squaresoft
   A la espera de pasar a la lista oficial de *PlayStation*, FINAL FANTASY IX sigue liderando un TOP con muy pocos cambios.
2. **TEKKEN TAG TOURNAMENT • PS2** =
   Beat´em-up • Namco
3. **SHEN MUE • DREAMCAST** =
   Aventura 3D • Sega
4. **SHIN SANGOKU MUSOU • PS2** =
   Beat'em-up • Koei
5. **WINNING ELEVEN 2000 • PSX** NOVEDAD
   Deportivo • Konami
6. **ZELDA: MAJORA'S MASK • N64** ↓
   Action RPG • Nintendo
7. **JET SET RADIO • DREAMCAST** =
   Arcade • Sega
8. **DEAD OR ALIVE 2 • PS2** =
   Beat´em-up • Tecmo
9. **JIKKYOU WORLD SOCCER • PS2** ↑
   Deportivo • Konami
10. **POWER STONE 2 • DREAMCAST** ↓
    Beat'em-up • Capcom

DREAMCAST

1. **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** =
   
   Aventura • Capcom
   Aunque abundan las novedades, ninguna de ellas se acerca siquiera al triunvirato de cabeza. Hay Resident para rato.
2. **SOUL CALIBUR** =
   Beat´em-up • Namco
3. **VIRTUA TENNIS** =
   Deportivo • Sega
4. **SEGA EXTREME SPORTS** NOVEDAD
   Deportivo • Sega
5. **STREET FIGHTER 3** NOVEDAD
   Beat'em-up • Capcom
6. **TONY HAWK'S SKATEBOARDING** =
   Deportivo • Acclaim
7. **NBA 2K** =
   Deportivo • Sega
8. **SYDNEY 2000** NOVEDAD
   Deportivo • Eidos
9. **WACKY RACES** ↑
   Conducción • Infogrames
10. **STAR WARS RACER** NOVEDAD
    Conducción • Lucas Arts



6 legendarios villanos

Aunque se han quedado fuera algunos «malos» emblemáticos, como Kraven el cazador, NEVERSOFT ha acertado en la elección de los seis villanos a los que Spider-Man deberá dar caza a lo largo del juego. Encabezados por el inefable Dr. Octopus, el reparto de enemigos está compuesto por Misterio, Escorpión, Rhino, Venom y Carnage. Estos dos últimos son un verdadero prodigio gráfico.

¡MENUDO

Dos obras ***maestras*** en poco más de un año. Es el impresionante bagaje de Neversoft que, tras Tony Hawk, nos ofrece el ***mejor*** juego que ha protagonizado Spider-Man hasta la fecha.

SPIDER-MAN	
PLATAFORMAS/BEAT´EM-UP 3D	
CD ROM	
Jugadores	1
Misiones	6 (34 FASES)
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO



CUELGUE!

Spider-Man

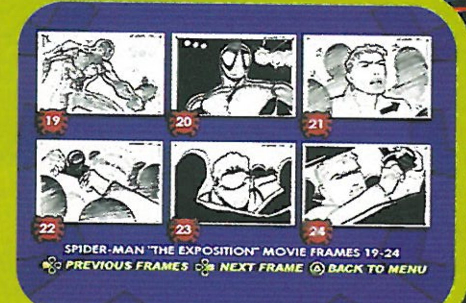
Habría que remontarse al primer Batman de SUNSOFT de **NES** o al Spider-Man de SEGA para ***MD*** para encontrar, salvando las distancias, un juego de superhéroes de calidad semejante a la de este **Spider-Man** de ACTIVISION. A partir del motor gráfico del Tony Hawk Skateboarding, NEVERSOFT ha dado forma a los sueños de millones de fans del increíble hombre-araña, contando incluso para ello con la ayuda de **Stan Lee** (co-creador del personaje, y padre de los mejores superhéroes de la MARVEL) en las labores de narrador. Este impresionante título enfrenta a Spidey con seis de sus más conocidos enemigos: Venom, Carnage, Escorpión, Misterio, Rhino y, cómo no, el Dr. Octopus. Hasta llegar al enfrentamiento directo con ellos, Spider-man corre, salta y se balancea con lianas de fluido arácnido por todo Nueva York con total libertad de movimientos. Resolverá puzzles, liberará rehenes, huirá del asedio de la policía... Los poderes de Spidey permiten al jugador trepar por el exterior de los rascacielos, descolgarse de los techos y saltar de un edificio a otro con la única precaución de no caer

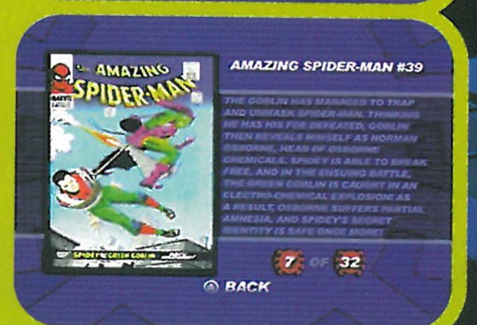
La huella de Apocalypse (obra también de NEVERSOFT) se aprecia en las persecuciones sobre los rascacielos, con Spidey huyendo de la policía.

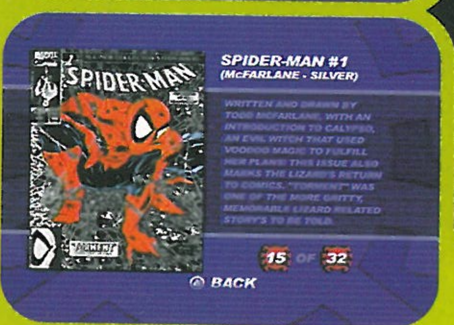
El juego incluye el cameo de otros cuantos superhéroes de la MARVEL. Desde DareDevil a la Antorcha Humana, el Castigador o el Capitán América.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	91	92	95	95
el motor gráfico que ya nos asombró en TONY HAWK SKATEBOARDING te dejará helado con sus bosques de rascacielos, la prodigiosa animación de spidey y sus villanos y unas texturas difíciles de creer en una PLAYSTATION.	La inclasificable y genial música de la cabecera homenajea la serie de dibujos animados de los años 70. Durante el juego, la música, de una gran calidad también, aparece y desaparece dependiendo de la acción.	Por una vez no voy a quejarme ante la ausencia de doblaje al castellano. Tener al gran Stan Lee como narrador es un verdadero lujo que no debe ser corrompido bajo ningún concepto. El resto de FX y voces son fantásticas.	La libertad total de acción que plantea Spider-Man engancha desde el primer momento en que agarramos el pad. Gran parte de culpa la tiene también el sistema de control y la emocionante mecánica del juego.	+ ¿Por dónde empezar? gráficos, sonido, jugabilidad, acabado... − Esto es aprovechar la licencia de un cómic, y no lo de BATMAN.









El prodigioso engine gráfico de NEVERSOFT lo mismo ofrece zooms escalofriantes como personajes gigantescos o ciudades interminables.

al vacío. SPIDER-MAN es una explosiva simbiosis de plataformas, aventura y *beat´em-up* a la que es imposible encontrar un mínimo fallo. Los gráficos son maravillosos,empezando por el protagonista y sus enemigos, y terminando por la ciudad que da cobijo a sus enfrentamientos. El juego reúne persecuciones por azoteas al más puro estilo APOCALYPSE (otra de las anteriores creaciones de NEVERSOFT) y misiones en factorías y oficinas que exigen una intensa exploración, que se traduce en el hallazgo de extras, como portadas de comics clásicos de Spider-Man o nuevos trajes. Graficos insuperables, diversión, acción, mecánica interesante y una larga vida de juego… ¿Qué más se le puede pedir a un título de *PLAYSTATION*? Desde aquí ya sólo me queda hacer un ruego: que los señores de NEVERSOFT se hagan cargo de la licencia de Batman. ¿Os imagináis lo que podrían hacer con ella? NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	NEVERSOFT

VALORACION

Al ver este juego no puedo olvidar los buenos momentos que me proporcionó aquél ya lejano SPIDER-MAN para MEGA DRIVE. Ahora los he podido reproducir, pero en un entorno bastante más realista gracias a este auténtico juegazo, que es lo mejor que he visto y disfrutado en PLAYSTATION en todo el presente año. Y ya no quiero ni pensar en cómo van a disfrutar los fans del cómic...

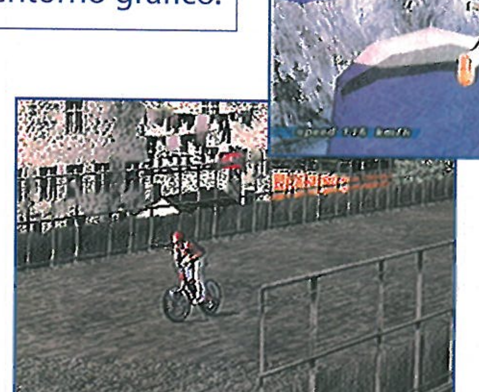
El delirio de un mitómano.

El apoyo de la MARVEL (con **Stan Lee** a la cabeza) ha sido sabiamente aprovechado por NEVERSOFT para incluir unos extras que volverán locos a los fans de Spider-Man. Empezando por los cómics clásicos ocultos en recónditos recovecos de los escenarios. Encuéntralos y podrás deleitarte con portadas míticas, como el TORMENTO de **Todd McFarlane** o la primera aparición del Duendecillo Verde. Obtendrás trajes especiales para Spidey, como el célebre traje negro, una galería de personajes y un *StoryBoard* de las *intros*.

MAXIMO riesgo

Sega Extreme Sports

El programa de SEGA incluye seis ***disciplinas*** recogidas dentro de los ***deportes*** denominados como extremos, en un ***título*** en el que la ***jugabilidad*** se ve ensalzada por el espectacular entorno gráfico.





Los deportes extremos han ido ganando poco a poco terreno en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, de todos ellos tan sólo el *snowboard* (Cool Boarders Burrrn!) ha llegado de momento hasta ***Dreamcast***. Con la aparición de Sega Extreme Sports el número de disciplinas se amplia hasta seis, constituyendo incluso el debut de algunas de ellas en el mundo de los videojuegos. Así, se incluyen, además del ya citado *snowboard*, *mountain bike*, ala delta, *quad*, parapente y *puenting*. Esta variedad no es exclusiva de este programa, ya que juegos como Rush Down o Extreme Games, ambos para ***PlayStation***, ya recogían varias pruebas. En este sentido la peculiaridad del nuevo título de SEGA consiste en no tratar cada deporte de forma indepen-

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	INNERLOOP

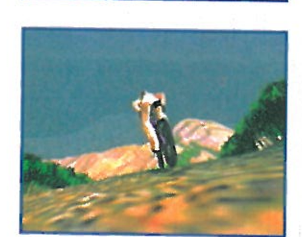


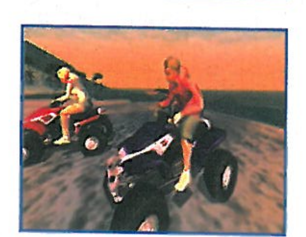


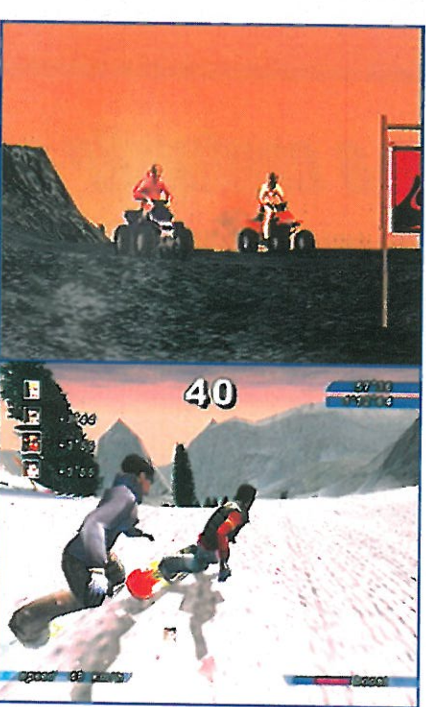
Aunque sólo hay una perspectiva disponible, las repeticiones, ofrecidas al terminar cada prueba, incluyen gran cantidad de cámaras.











Dos Jugadores



El modo de dos jugadores simultáneos constituye una de las pocas opciones incluidas en el programa, pero que en un juego con la emoción e intensidad de éste, se nos antoja imprescindible.



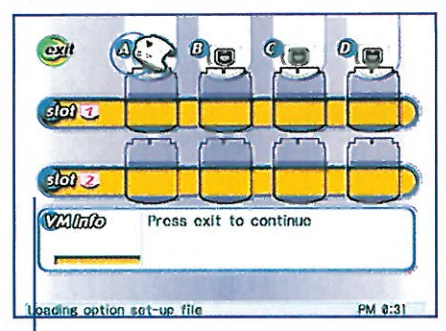




El conocidísimo *snowboard* es la única de las disciplinas incluidas en el programa que no debuta dentro de DREAMCAST. Es posible competir tanto sobre nieve como en superficies duras, constituyendo una oportunidad inmejorable para realizar piruetas y obtener velocidad adicional.



diente. Así, en una misma carrera, el jugador tiene que afrontar, de forma sucesiva, varios de los deportes recogidos, realizando, pie en tierra, el cambio de disciplina sin que se detenga el cronómetro. La oferta de alternativas tiene relevancia desde varios puntos de vista. Por un lado el visual, ofreciendo una amplia variedad imágenes; por otro desde el lado del control, ya que cada disciplina presenta notables diferencias en el manejo. Con ello se logra romper la monotonía de otros programas ya que, aunque el objetivo es siempre llegar lo antes posible, la forma de conseguirlo varía sustancialmente en función del tipo de deporte practicado. Además, los continuos cambios de disciplina hacen que la acción sea trepidante, sin que



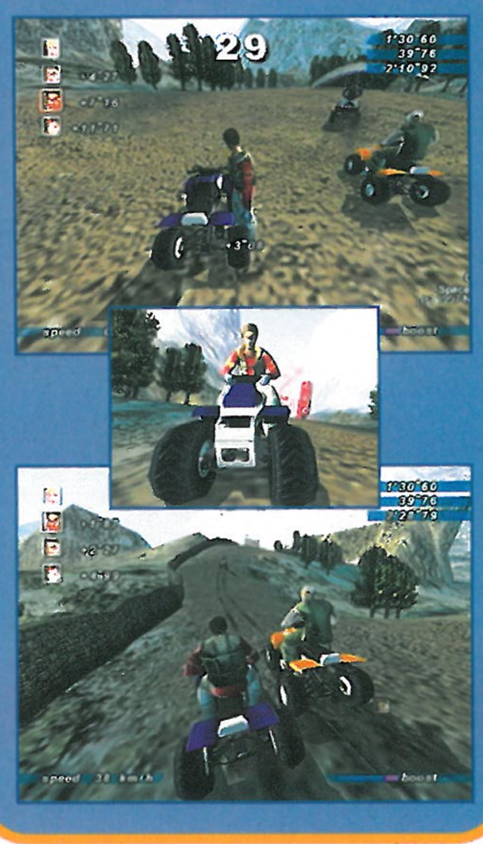
*A través de **Internet** el programa permite obtener circuitos ocultos, así como cargar el rival fantasma conseguido por otros jugadores y competir contra el mismo.*



ATV-Quad



En los vehículos todo terreno (ATV o Quad) es conveniente reservar un poco de turbo para afrontar la rampas empinadas.







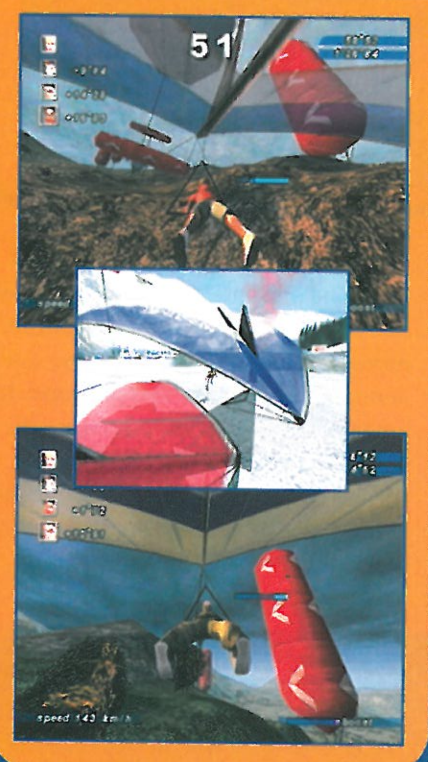
Ala Delta

Aunque el ala delta ha hecho alguna aparición en las consolas (Pilot Wings), se trata de uno de los deportes menos explotados. En el aire, los globos azules incrementan la energía mientras que los rojos la reducen.









existista un solo momento de descanso. En cada carrera participan cuatro jugadores, siendo la posición de llegada al último puesto de control de cada prueba la que determina los puntos obtenidos y la clasificación final. Pero el mayor enemigo es el tiempo, ya que para poder continuar hay que superar una serie de marcas intermedias al más puro estilo de las máquinas recreativas.

Como se puede intuir, el control de cada prueba es lo más importante, aunque hay que mencionar dos recursos adicionales. En concreto se trata de la posibilidad de golpear a los rivales y de



Las piruetas permiten aumentar la energía turbo. Las pruebas en las que se consiguen con mayor facilidad son el snowboard y el mountain bike. En el ala delta la aceleración se logra pasando por los globos rojos.



Mountanbike





El control de las bicicletas de montaña es el que mayor número de aspecto combina. A la posibilidad de dar golpes, de hacer piruetas y de emplear el turbo, se une la dosificación de las pedaladas.

VALORACION

● En un solo programa disponemos de seis disciplinas diferentes. La encadenación de pruebas en una misma carrera hacen que el ritmo sea trepidante, a lo que se une un entorno gráfico de lo mejor en Dreamcast.

Parapente



El parapente es otra de las pruebas ocultas, incluidas en el juego. El objetivo es posarse en tierra lo más cerca posible de un punto de destino fijado previamente. Para aumentar la velocidad de descenso hay que atravesar una serie de zonas marcadas en el aire.

aumentar el turbo de velocidad mediante la realización de piruetas durante las pruebas. Toda esta jugabilidad se encuentra perfectamente complementada por los escenarios que rodean las carreras. En este sentido se incluyen tres niveles de dificultad, con tres circuitos dentro del primer nivel y cuatro en cada uno de los dos últimos. Con ello se consigue llevar las pruebas desde una plataforma a gran altura, hasta una zona costera pasando por las cumbres montañosas. La perfecta reproducción de cada una de ellas, los impresionantes juegos de luces y la magnífica sincronización hacen que cada carrera se convierta en un auténtico espectáculo visual. El programa se completa con un modo de dos jugadores simultáneos así como con la posibilidad de conectarse a **Internet**, abriendo con ello nuevas posibilidades para uno de los mejores programas que engrandece el catálogo de juegos actualmente disponible para *Dreamcast*. CHIP & CE

Puenting



Es una de las pruebas inicialmente oculta. El objetivo es llegar a tierra sincronizando la elasticidad del cable de sujeción con una barra a la que deben agarrarse los jugadores.

SEGA EXTREME SPORTS

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	11
Internet	SI
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

GRAFICOS 95

Los escenarios en los que transcurren las pruebas son impresionantes, a lo que se une una perfecta integración con los jugadores en todas las pruebas. Mención especial para los juegos de luces y reflejos.

MUSICA 87

La música tiene una misión de puro acompañamiento durante todo el juego. En algunas de las melodías incluidas, la batería es el instrumento que toma el protagonismo absoluto en el apartado musical.

SONIDO FX 85

Los efectos de sonido se limitan a completar un programa muy completo en todos los aspectos. Los sonidos son suaves, incluyendo algunas voces que nos indican aspectos como la consecución de nuevos records.

JUGABILIDAD 94

El sencillo, pero a la vez variado, control de las diferentes pruebas, hace que este juego enganche desde el primer momento. El ritmo es trepidante durante un programa que nos mantiene alertas en todo momento.

GLOBAL



94

\+ La continuidad en el ritmo durante todo el programa.

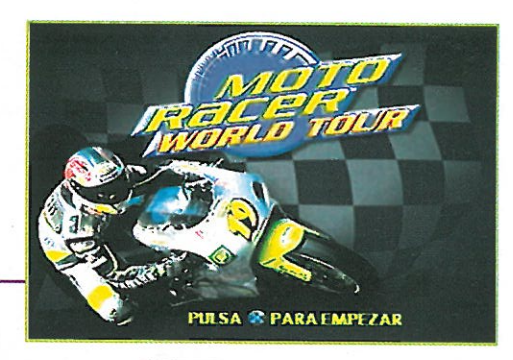
\- Alguna opción más no estaría mal, aunque el resultado es magnífico.



Para todos LOS GUSTOS

Moto Racer World Tour

La tercera entrega de la **saga** ofrece opciones para todos los gustos. A los **tradicionales** modos sobre asfalto y tierra, une otras cuatro posibilidades que van desde las típicas **carreras** con tráfico hasta el trial.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY
PROGRAMADOR	DELPHINE SOFT.

VALORACION

La nueva entrega de MOTO RACER mantiene las líneas maestras de la saga, a la vez que incluye numerosas novedades. Tanto la mejora gráfica como la variedad de pruebas colaboran a que estemos ante el simulador más completo de motociclismo disponible para PLAYSTATION.

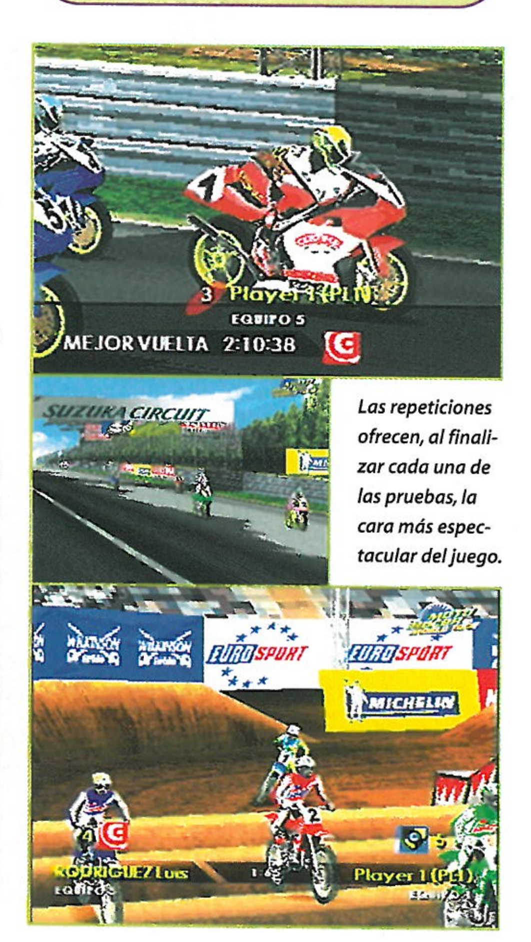


A lo largo del tiempo, los títulos relacionados con el motociclismo para PLAYSTATION han sido bastante numerosos. Dentro de los mismos se puede hacer una división entre los que recogen una competición sobre asfalto y los que se centran en el motocross y el supercross. Sin embargo, las dos primeras entregas de **MOTO RACER** tenían la particularidad de unir ambos tipos de pruebas en un sólo programa. En esta ocasión se mantiene esta doble cara, a lo que se añaden otros cuatro nuevos modos de juego que le convierten en el título que más opciones reúne dentro de los programas de motociclismo. Entre los nuevos modos hay dos que ya cuentan con algún antecedente dentro de los videojuegos. Así, la realización de piruetas en una serie de rampas aparece en JEREMY MACGRATH, mientras que el modo *Traffic*, en el que las carreras se producen con el tráfico abierto, cuenta con numerosos representantes en la saga ROAD RASH. Junto a ellos se incluyen otros dos tipos de juegos completamente nuevos, como son el *Trial* y el *Dragster*. En el último, la peculiaridad consiste en el tipo de

Estilo libre



La realización de figuras en un tiempo limitado es el objetivo de esta prueba. Los circuitos en los que se disputa presentan empinadas rampas con las que facilitar los saltos.



Las repeticiones ofrecen, al finalizar cada una de las pruebas, la cara más espectacular del juego.

Traffic



Al más puro de estilo de ROAD RASH, este modo de juego se disputa entre vehículos que circulan en ambas direcciones. A diferencia del citado juego, no se puede empujar ni golpear al rival, aunque sí permite utilizar la velocidad turbo. Otra diferencia es que, en las pruebas con tráfico abierto, sólo compiten dos motocicletas simultáneamente, a diferencia de las cinco que aparecen en los otros modos.

motocicletas que compiten, ya que el resto de aspectos no ofrecen diferencias significativas con las carreras en asfalto. Por su parte, en el *Trial* sí se produce un cambio total, tanto en el sistema de competición como en el control de las motos. También hay que mencionar el cambio de compañía distribuidora, ya que ELECTRONIC ARTS, distribuidor de las dos primeras entregas, deja paso a SONY C.E. Sin embargo, se mantiene el grupo programador (DELPHINE SOFTWARE) que une a su experiencia una renovación

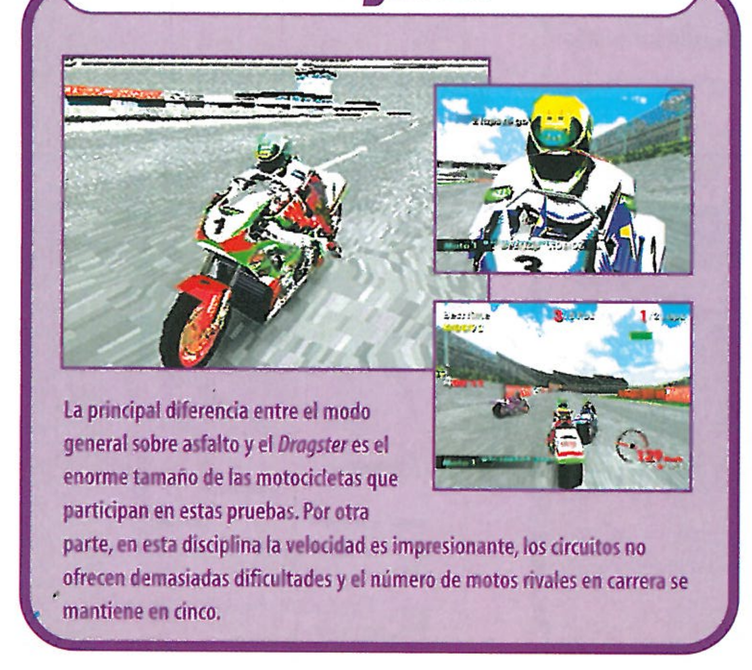


del entorno que rodea los circuitos. Si en la anterior entrega el programa utilizó localizaciones reales de **Bretaña** y del **Sahara**, en esta ocasión toma una gran protagonismo la isla de **Man**. Así, de los 6 trazados de asfalto, la mitad están situados en la citada isla. A ellos se unen 5 circuitos de tierra, aparte de los específicos para las modalidades de estilo libre y *Trial*. Uno de los aspectos más mejorados es la dinámica de movimiento de las motos, logrando un efecto mucho más



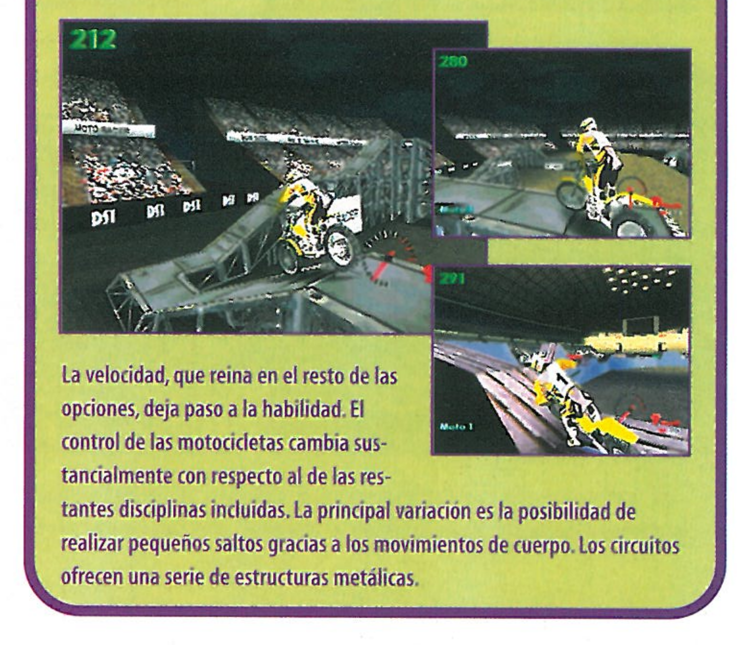


Dragster

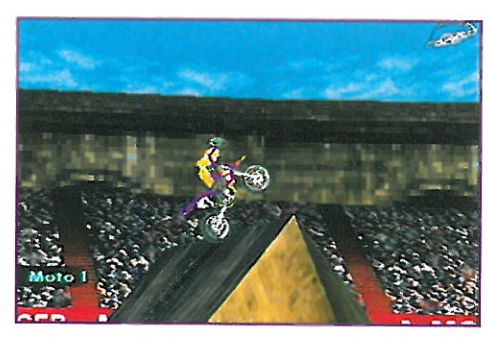


La principal diferencia entre el modo general sobre asfalto y el *Dragster* es el enorme tamaño de las motocicletas que participan en estas pruebas. Por otra parte, en esta disciplina la velocidad es impresionante, los circuitos no ofrecen demasiadas dificultades y el número de motos rivales en carrera se mantiene en cinco.

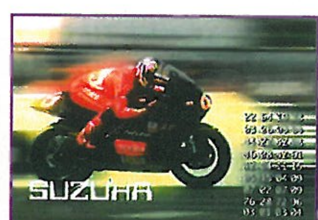
Trial



La velocidad, que reina en el resto de las opciones, deja paso a la habilidad. El control de las motocicletas cambia sustancialmente con respecto al de las restantes disciplinas incluidas. La principal variación es la posibilidad de realizar pequeños saltos gracias a los movimientos de cuerpo. Los circuitos ofrecen una serie de estructuras metálicas.









realista en las curvas y derrapes. Esta mejora se ha logrado a costa de reducir de ocho a cinco el número de motocicletas participantes en cada prueba. La velocidad de los rivales y los diferentes modos de juego hacen que el programa asegure muchas horas de juego antes de llegar a dominar todas las pruebas. CHIP & CE



MOTO RACER WORLD TOUR

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	5
Circuitos	9
Dual Shock	ANALOG.+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

94

Tanto el entorno que rodea de los circuitos como los movimientos de piloto y motocicleta mejoran considerablemente con respecto a su antecesor. La mejora se produce a costa de reducir el número de motocicletas en pantalla.

MUSICA

85

Mucho ritmo acompaña a los usuarios tanto en los menús como durante las carreras. Parece que todos los simuladores de motociclismo han acordado utilizar el mismo tipo de melodías.

SONIDO FX

92

La constante música actúa como tapón acústico para los efectos de sonido. El rugido de los motores es independiente del tipo de perspectiva elegida por el usuario.

JUGABILIDAD

94

La velocidad lograda es impresionante, aunque hace que aumente la dificultad en las pruebas sobre asfalto. La variedad de pruebas permite saciar todo tipo de gustos.

GLOBAL



+ La dinámica de movimiento de las motocicletas.

– La reducción de rivales en las carreras.

Sobre Tierra







Las motos de gran cilindrada dejan paso a manejables motocicletas capaces de realizar todo tipo de saltos. La velocidad turbo es acompañada por las figuras en el catálogo de posibilidades ofrecidas en los cinco circuitos disponibles.

Sobre Asfalto



Los seis trazados sobre asfalto se reparten entre circuitos de grandes premios (como Suzuka) y recorridos por zonas urbanas. El turbo juega un papel fundamental en unas motos que llegan a alcanzar velocidades de vértigo.



LLEGA ESTE OTOÑO A PLAYSTATION® Y GAME BOY COLOR®

X-MEN MUTANT ACADEMY



"EXCELENTE.... LA JUGABILIDAD PARECE PREPARADA PARA PROVEER LA CLÁSICA SENSACIÓN DE UN CLÁSICO DE LA LUCHA, COMPLETADO CON MOVIMIENTOS ESPECIALES, ARMAS, COMBATES AÉREOS Y NIVELES INTERACTIVOS." PSW








POR PRIMERA VEZ LOS X-MEN HAN SIDO REPRESENTADOS EN UN JUEGO DE LUCHA EN 3-D

MÚLTIPLES MODOS DE JUEGO: ENTRENAMIENTO ACADEMIA, ARCADE Y VERSUS.

ESCOGE A TU PERSONAJE X-MEN FAVORITO.

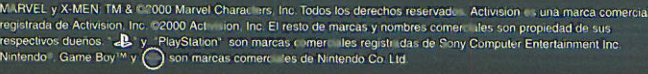





www.activision.com



www.marvel.com







DISTRIBUIDO POR



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

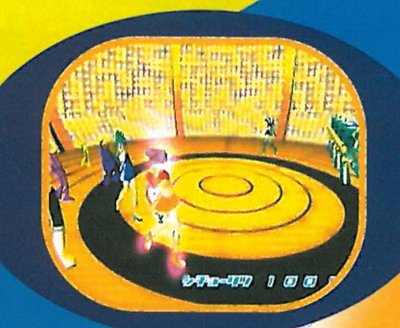
FORMULA V

Space Channel 5



Ulala en plena desinsectación «moroliana». Y es que ella, aunque no lo parezca, los mata bien muertos...

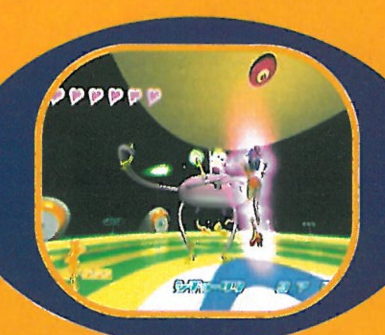
Aquí podéis ver el aspecto con el que SEGA ha dotado a Space Michael. Las voces digitalizadas son del MJ de verdad.



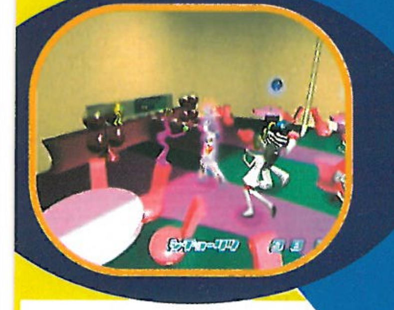
¡Basta de ***zapping***! No existe un canal más ***divertido*** y ***entretenido*** que Space Channel 5. Además, la presentadora está ***de muerte*** y baila como una auténtica ***diosa***.

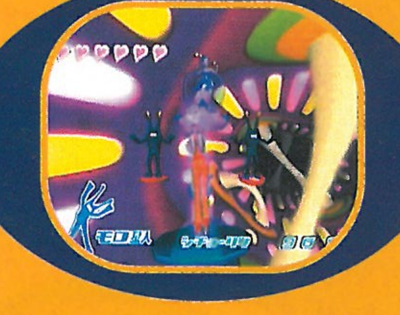
Los Morolians han invadido el Spaceport 9 y están hipnotizando y esclavizando a todo el mundo con sus bailes. Ulala, la reportera más famosa del **Space Channel 5**, es la única que puede salvar a la humanidad de los malvados morolians. Casi sin querer, intentando cubrir la noticia de la invasión extraterrestre, Ulala (nombre que parece sacado del tema Ooh la la de los **Wiseguys**) da con el método para reducir a los morolians y liberar a los humanos de la hipnosis. Dicho método consiste en copiar a la perfección los bailes que los morolians hacen para hipnotizar a sus víctimas y, después, hacerlos desaparecer con la pistola láser o con otro botón, y rescatar a los hipnotizados. **Space Channel 5** mezcla así la mecánica del típico Simón (ya que tendremos que memorizar cada uno de los movimientos de los morolians) y la de juegos como Parappa o Lammy, ya que dichos movimientos son realizados sobre una base rítmica. Ulala y los personajes salvados por ella bailarán a través de 4 diferentes escenarios, los cuales aparecerán en pantalla en formato de vídeo,

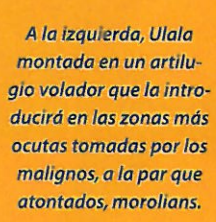




A izquierda y derecha, dos de los Final Bosses del juego. El de la izquierda es de los más simpáticos.







A la izquierda, Ulala montada en un artilugio volador que la introducirá en las zonas más ocutas tomadas por los malignos, a la par que atontados, morolians.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	92	90	88	90
Los detallados gráficos generados por la consola están perfectamente sincronizados con las secuencias de vídeo que conforman el entorno del juego. Habíamos visto cosas parecidas, pero ninguna tan perfectamente sincronizada.	Junto al apartado gráfico, éste es el aspecto más sobresaliente de Space Channel 5. Lo mejor son las incorporaciones de los diferentes instrumentos, a medida que salvamos a los músicos, a la banda sonora básica.	Las voces de la versión japonesa han sido sustituidas por otras más occidentales, aunque en el caso de Space Channel 5 no han perdido ningún atractivo. Después de jugar un rato, no diremos más que «shoot!».	Su peculiar estilo de juego le suma enteros a este apartado y, a la vez, se los resta, ya que habrá gente de gustos encasillados que no sabrá captar su especial esencia. Lo tendrás que jugar varias veces para conseguirlo todo.	+ Su original concepto de juego. El apartado gráfico y musical. − Sólo se le puede echar en falta un modo para dos jugadores.



DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO



Debajo, una instantánea del combate final del juego. Para vencer al Final Boss tendremos que poner a prueba nuestros reflejos, memoria y ritmo.

Profiles. Cada uno de los personajes que logremos liberar de las garras de los Morolians aparecerá más tarde en el modo *Character Profile*. En él podremos ver el nombre del personaje y el modelo 3D utilizado, el cual podremos girar, acercar o alejar a voluntad. Si somos hábiles y conseguimos a Space Michael, también se añadirá a la lista del modo *Character Profile*.

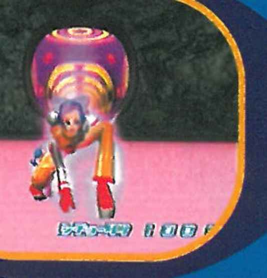


VALORACION

● space channel 5 no puede encasillarse en un estilo de juego concreto; es más que un simple título de baile y difiere totalmente del concepto al que estamos acostumbrados. por este motivo, habrá jugones que no entiendan del todo la idea y no aprecien el juego como debieran. los que más disfrutarán con space channel 5 serán los jugadores que buscan originalidad y diversión ante todo, amén de los aficionados a los pocos títulos musicales que podemos encontrar en el mercado español.







perfectamente sincronizados con los gráficos generados por la consola en tiempo real. Aunque **Dreamcast** tiene potencia de sobra para mover con soltura tanto personajes como escenarios, el sistema de *FMV*+polígonos creado por los programadores fue una especie de reto, ya que ellos tenían ganas de hacer algo parecido. Después de liberar a decenas de pobres humanos hipnotizados y de eliminar a pequeños morolians (de aspecto parecido al de los Teletubbies), al final de cada uno de los escenarios nos veremos las caras con un *Final Boss* y, durante el transcurso de alguno de los niveles, con otro tipo de jefes como reporteros de las cadenas de TV de la competencia. ➜ DOC



SUPER Information

FORMATO: GD ROM
PRODUCTOR: SEGA
PROGRAMADOR: SEGA

Olimpiadas con LICENCIA

Sydney 2000

La ***versión*** para Dreamcast del único programa con licencia oficial del COI, presenta 12 pruebas en las que el atletismo cede gran parte del protagonismo a otros ***deportes*** en busca de una mayor ***variedad***.



Entre todos los programas centrados en los juegos olímpicos de verano de **Sydney**, el programa que nos ocupa es el único que cuenta con la licencia oficial del **Comité Olímpico Internacional**. Aunque tanto en **Barcelona`92** como en **Atlanta'96** esta licencia estuvo en manos de US GOLD, se puede hablar de una continuidad, ya que la citada compañía ha quedado integrada dentro de EIDOS. Sin embargo, la consecución de esta licencia no tiene la importancia que alcanza en otros programas como los de **Fórmula Uno** o los de fútbol, en los que se reproducen los escenarios y protagonistas reales. En los juegos centrados en olimpiadas la mencionada licencia sólo se ve reflejada en su título, así como en la utilización del logotipo oficial. Entrando en el contenido de **Sydney 2000**, hay que destacar la pérdida de protagonismo del atletismo con respecto a otros deportes. Así, de las doce pruebas incluidas, tan sólo la mitad se dedican al atletismo, mientras que las ocho restantes se acercan a disciplinas tan variadas como los saltos de trampolín, el kayak o el ciclismo en pista. El control de todas





*La gran ventaja de la versión para **Dreamcast** de **Sydney 2000** frente a Virtua Athlete 2, es la variedad de disciplinas incluidas en el programa. Al no limitarse a recoger pruebas de atletismo, permite romper con la rutina en el control, tan habitual en los juegos de olimpiadas.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	ATD



VALORACION

SYDNEY 2000 es un programa en el que, como ya hemos insistido, la licencia oficial no tiene repercusión práctica en el juego, salvo por el atractivo que supone llevar el nombre en la carátula. Sin embargo, la variedad de pruebas y la inclusión de diferentes modos de juego abren el conjunto de opciones en un género que tradicionalmente no se caracteriza por la variedad.

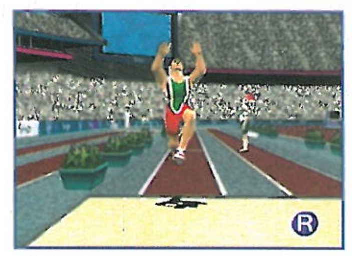


REPETICIONES. En cada prueba se utilizan perspectivas muy diferentes, buscando la espectacularidad. Sin embargo, los mejores momentos se aprecian en las repeticiones posteriores a cada prueba.

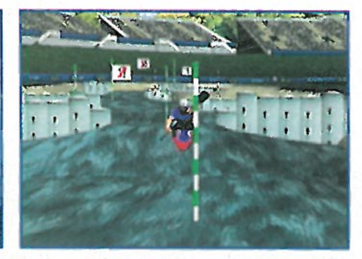
SYDNEY 2000

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	3
Pruebas	12
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

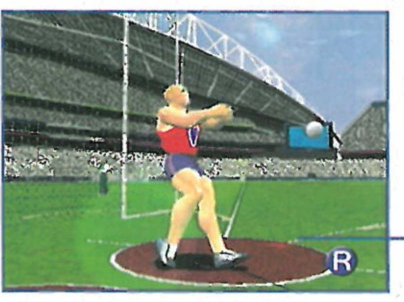








En el salto de trampolín hay que elegir el tipo de salto a realizar y, posteriormente, seguir una serie de marcas en la ejecución del salto.



TUTORIAL. Antes de comenzar cada prueba, durante la pantalla de carga, se ofrece un tutorial en el que se ofrecen instrucciones sobre su control.





Olimpiada

En este modo de juego hay que superar una serie de pruebas (en un gimnasio virtual), con las que se potencian la cualidades del atleta elegido. Posteriormente, antes de tener acceso a la cita olímpica, es necesario lograr la clasificación en tres rondas preliminares.



No hay ninguna duda del cuidado puesto por EIDOS en este programa. Esta circunstancia queda patente en la magnífica intro, así como en el diseño de los menús e incluso en la incorporación de comentaristas españoles.



En algunas pruebas, como el lanzamiento de jabalina, el salto de altura o el de trampolín, las atletas femeninas toman el protagonismo del juego.

las pruebas es muy similar, siendo el tiro olímpico y el salto de trampolín los que presentan mayores diferencias. También hay que destacar la modalidad de juego denominada Olimpiada, en la que para llegar a **Sydney** hay que potenciar las cualidades de los atletas en un gimnasio virtual, así como superar una serie de eliminatorias previas. Por último mencionar que en los comentarios podemos distinguir la voz de **Gregorio Parra** y de otros conocidos profesionales. ➾ **CHIP & CE**

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	84	90	91	90
Los gráficos en alta resolución empleados en el programa presentan notables diferencias entre las distintas pruebas. El Kayak es el que sale perdiendo. Las repeticiones son todo un espectáculo.	La suavidad musical es una de las constantes de todo el programa. Esta tranquilidad se mantiene incluso en una intro, en la que se recogen algunos de los mejores momentos de la historia de los juegos olímpicos.	En la versión española se incluyen los comentarios de profesionales en las retransmisiones deportivas. Para los aficionados al atletismo será especialmente conocida la voz de Gregorio Parra.	El sistema de control predominante es el clásico «rompededos» con algunas modificaciones. La variedad de pruebas y el modo olimpiada, ofrecen más variedad al programa de EIDOS.	

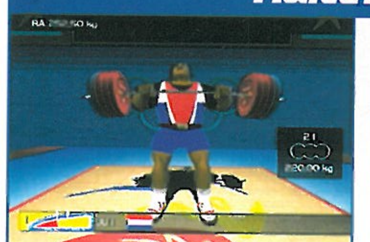
+ La inclusión de disciplinas muy diferentes.
- Las deficiencias gráficas en algunas de las pruebas recogidas en el juego.



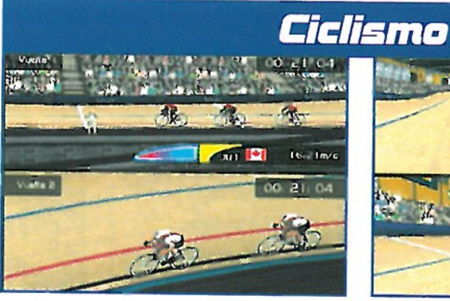
Disciplinas Olímpicas



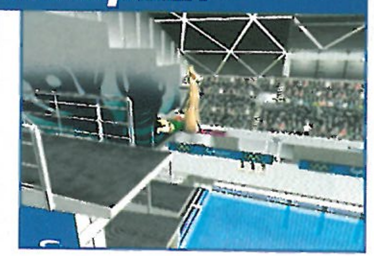
Halterofilia



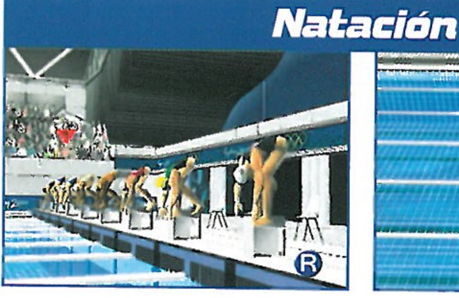

Ciclismo




Salto de Trampolín

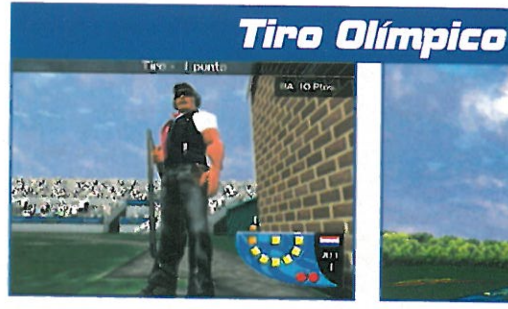
Natación



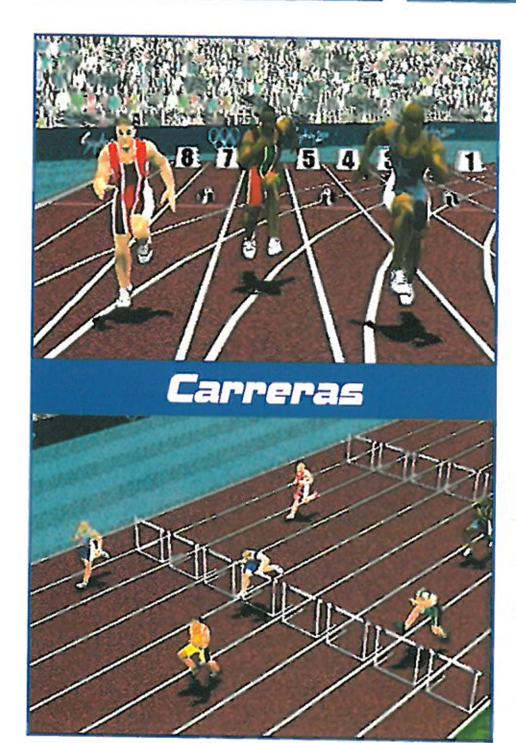

Piragüismo




Tiro Olímpico

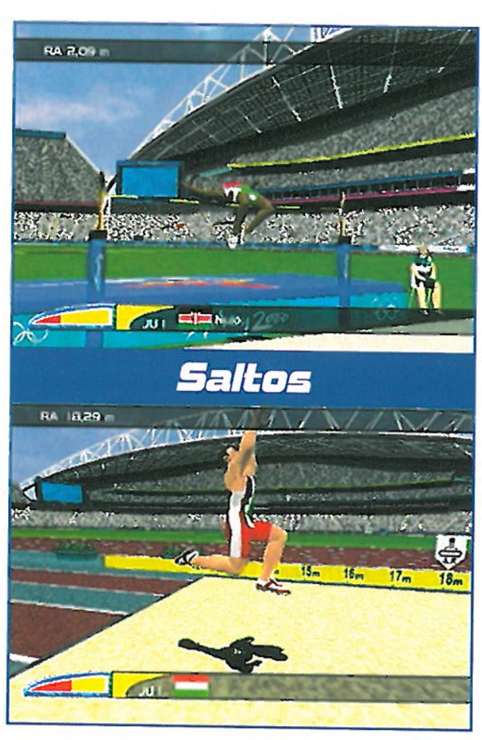



Carreras



Dentro de las carreras los programadores han optado por las pruebas de velocidad, incluyendo los 100 metros lisos y los 110 metros vallas.

Saltos



El salto de altura, uno de los clásicos, es acompañado por un complicado triple salto. Sorprende la ausencia de la longitud.

Lanzamientos



Mientras el lanzamiento de jabalina es bastante sencillo, el de martillo tiene una mecánica más compleja.

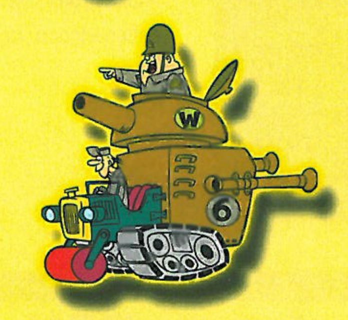
Wacky Races™

(LOS AUTOS LOCOS)















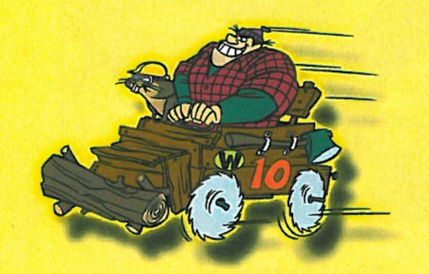
















ABANICO



Distribuido por:

INFOGRAMES
España

LA CARRERA MAS LOCA JAMAS VISTA





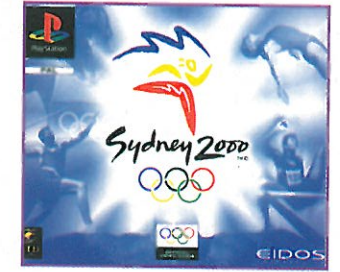




Sydney 2000

Con la MEDALLA al cuello





Nada menos que doce pruebas ***diferentes*** completan la oferta de la versión para PlayStation del ***programa*** que cuenta con la licencia oficial de los juegos olímpicos de Sydney. Una ventaja muy relativa respecto al resto de competidores.



INTRO HISTORICA
La intro ofrece imágenes de algunos de los mejores momentos de las olimpiadas. Entre otros aparecen Fosbury y Beamon.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	ATD



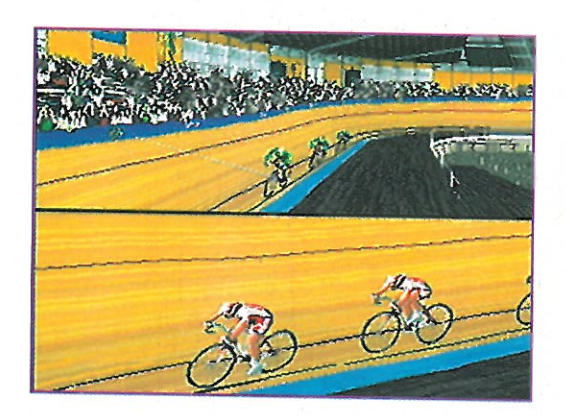
PlayStation es la única consola presente en el mercado que ha sido capaz de mantenerse durante más de cuatro años. Esta circunstancia le ha permitido vivir dos olimpiadas y, por tanto, ser testigo en primera persona de dos generaciones de programas basados en los juegos olímpicos. En **Atlanta'96** llegaron dos títulos, International Track & Field (KONAMI) y Olympic Games (US. GOLD). Para la cita de **Sydney** se repite la historia, ya que vuelve a aparecer el mismo número de juegos. Por un lado la segunda parte de Track & Field y por otro **Sydney'2000**. Ambos se convierten en las únicas opciones a la hora de cubrir un género de programas que cuenta con numerosos seguidores. La versión para ***PlayStation*** de **Sydney'2000** es bastante similar a la de ***Dreamcast***, recogiendo los mismos modos de juego. En este sentido destaca el modo olimpiada, en el que hay que preparar los atletas antes de llegar a la cita olímpica. En cuanto a las prue-

Novedades en PSX

El programa incluye dos pruebas que constituyen una novedad dentro de *PlayStation*. En una de ellas se nos pondrá a bordo de un kayak, y en otra tendremos que afinar nuestra puntería para lograr buenos resultados.







VALORACION

Tal y como ocurre en la versión para Dreamcast, la licencia oficial de las olimpiadas no afecta en demasía al resultado del juego, salvo por la ventaja de utilizar el logotipo de Sydney. De todas formas la variedad de disciplinas y el apartado gráfico permiten a este programa situarse a la misma altura de su rival de Konami, al que supera en el apartado sonoro.



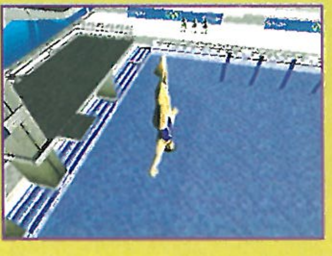
SYDNEY 2000

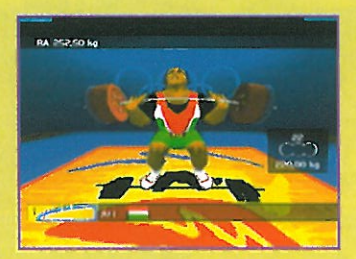
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Fases	12 PRUEBAS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Pruebas ya aparecidas en PSX

La natación, el salto de trampolín y el ciclismo en pista ya han aparecido en INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2, mientras que la halterofilia fue una de las protagonistas de OLYMPIC GAMES.







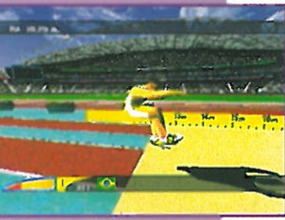
Atletismo



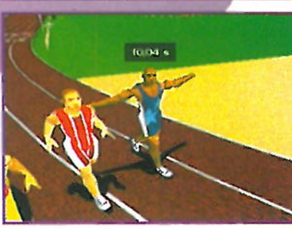


Seis son las pruebas de atletismo incluidas: dos carreras, dos saltos y dos lanzamientos. El menos habitual es el triple salto.











OLIMPIADA El programa refleja el esfuerzo de los atletas para llegar a una olimpiada. Así, es necesario mejorar las condiciones del atleta. Hay 20 pruebas de gimnasio, y debemos superar carreras eliminatorias antes de llegar a ***Sydney****.*

bas, 12 son las incluidas, entre las que aparecen seis de atletismo junto a otras seis disciplinas. De este último grupo, dos (kayak y tiro olímpico) debutan en la consola, mientras que las cuatro restantes (ciclismo en pista, salto de trampolín, natación y halterofilia) ya aparecen entre las disciplinas recogidas en otros programas para ***PSX***. La reducción en el número de pruebas de atletismo permite una mayor variedad en el sistema de control, aunque sigue existiendo el clásico «rompededos» (especialmente en natación y 100 metros). Gráficamente destacan las repeticiones y la presentación de los atletas antes de cada prueba, en la que entran en juego los comentarios de **Gregorio Parra** junto a otros especialistas. **CHIP & CE**





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	84	93	91	90
Gráficamente lo más espectacular son las repeticiones. Las animaciones están bastante conseguidas, aunque los polígonos empleados para reproducir a los atletas no tienen demasiadas texturas.	El apartado musical del programa pasa completamente desapercibido. Las melodías son las mismas que las empleadas en la versión para DREAMCAST, predominando la suavidad rítmica.	Los comentarios son continuos, adaptándose perfectamente al desarrollo de las pruebas. También se eliminan las frases fuera de contexto que aparecen en la versión para DREAMCAST.	La variedad en el contenido de las pruebas hacen que el programa no se limite a utilizar el clásico «rompededos». En este sentido el programa se encuentra en la misma línea que su competidor INT. TRACK & FIELD 2.	+ La variedad de disciplinas y los comentarios en español. − Gráficamente puede mejorarse la definición de los atletas.

Sólo ATLETISMO

Virtua Athlete 2K



La **versión** para Dreamcast de la recreativa Virtua Athlete presenta al **atletismo** como único protagonista de nuestra diversión.

Es la segunda vez que la propia SEGA lanza un programa de olimpiadas para una de sus consolas. La primera ocasión en la que esto sucedió fue en la Olimpíada de **Atlanta**, con ATHLETE KINGS para la entonces recién nacida Saturn. Cuatro años después, la cita olímpica se ve reflejada en **VIRTUA ATHLETE 2K**, siendo los usuarios de DREAMCAST los beneficiarios de este lanzamiento. Ambos programas tenían en común el estar basados en máquinas recreativas, por lo que es fácil comprender la filosofía del juego que nos ocupa. Así, el control de todas las pruebas es muy sencillo, basándose en la obtención de velocidad mediante la pulsación alternativa de dos botones, y la coordinación a la hora de determinar el momento exacto en el que saltar o realizar un lanzamiento. Sólamente la prueba de 1500 metros se aparta del citado control, utilizando un sistema muy similar al

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	CLIMAX

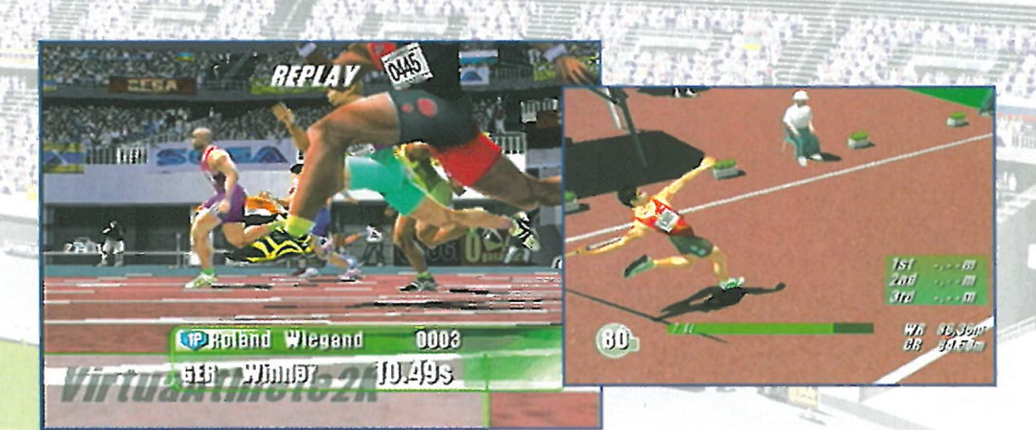
VALORACION

● La conversión para DREAMCAST de la recreativa de SEGA sigue los cánones de los títulos dedicados a los juegos olímpicos de invierno. Con respecto a su único competidor en DREAMCAST, SYDNEY 2000, la limitación de las pruebas al atletismo y la escasa variedad en el control de las mismas suponen sus principales inconvenientes.





empleado en su día en ATHLETE KINGS. Sin embargo, no es esta la única coincidencia con el citado título, ya que en ambos sólo se incluyen pruebas de atletismo. También sorprende la reducción del número de disciplinas incluidas, que pasa de diez a siete. Las tres pruebas eliminadas son 400 metros, lanzamiento de disco y salto de pértiga, mientras que se mantienen las carreras de 100 metros, 110 vallas y 1.500 metros, los lanzamientos de peso y jabalina, y los saltos de longitud y altura. Gráficamente el programa mantiene un corte clásico, que se pone de manifiesto en el aspecto de los atletas. Así, ni siquiera el editor permite salirse de la norma, a pesar de que se pueden variar parámetros como el tipo de gafas. Visualmente cada prueba se sigue desde diferentes cámaras, aunque el momento más espectacular se logra en las repeticiones ofrecidas al lograr batir un récord. La sobriedad en la presentación se pone de manifiesto en aspectos como la inexistencia de *intro* o la traducción de los menús, en la que se mantiene el formato en inglés, añadiendo la traducción sólo de la opción elegida. Su principal handicap es el limitado número de pruebas. **CHIP & CE**



VIRTUA ATHLETE

DEPORTIVO

GD ROM

Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	7 PRUEBAS
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

GRAFICOS

89

gráficamente el programa es correcto, aunque la limitación de las repeticiones a la consecución de records reduce considerablemente las fases de espectacularidad.

MUSICA

84

la música suave que caracteriza a este tipo de programas también es empleada en VIRTUA ATHLETE 2K. la ausencia de intro limita las oportunidades para lucirse.

SONIDO FX

85

sorprende que durante las pruebas se mezclen comentarios en inglés con alguna frases en español. estas últimas son minoría, limitándose a expresiones como «nulo» en la realización de saltos y lanzamientos fallidos.

JUGABILIDAD

83

cuando uno juega con una consola como DREAMCAST, espera ver buenos gráficos y espectaculares efectos especiales, así como una buena fluidez de movimientos. en esta ocasión no es así, y eso duele bastante.

GLOBAL

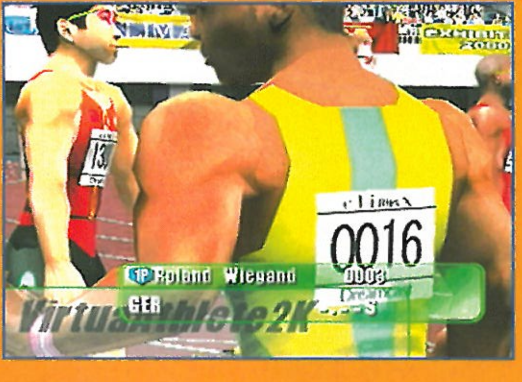


+ La recuperación de la prueba de 1500 metros.

- La escasa variedad de pruebas y la similitud en su control.







Editor

El editor permite determinar el nombre, nacionalidad y aspecto de los atletas. Para ello cuenta con 12 caras diferentes, así como la posibilidad de fijar aspectos como el tipo de gafas, las muñequeras o los calcetines.



Hazte Fotos Con Todos

Pokémon Snap

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO

Resulta ***complicado*** meterse en la piel de los más pequeños y encontrar en este Pokémon Snap un juego con la ***dosis*** suficiente de ***interés***. Tener la posibilidad de ver Pokémon en estado salvaje debe tener su gracia, pero a nosotros nos cuesta mucho ***trabajo*** encontrarla.

Es cuestión de gustos, suponemos, pero es que se nos hace muy difícil pasar más tiempo del imprescindible con un juego falto de ritmo y cuyo interés, principalmente, se centra en fotografiar cuantas más especies de Pokémon mejor. E igual que nos cuesta entender que un juego así pueda gustar a la gente madurita, también comprendemos que a los más pequeños, aquellos que rondan la franja de los ocho-diez años, les debe hacer una tremenda ilusión el buscar, cámara en mano, los Pokémon que hasta ahora sólo habían podido ver en unas tristes 2D. Y es que el desarrollo de **Pokémon Snap** es, cuando menos, curioso. A bordo de un lento vehículo que el profesor Oak nos ha proporcionado, el jugador debe permanecer atento a la aparición de Pokémon, momento justo en que debe accionar el disparo de su cámara (con o sin *zoom*) para obtener la mejor instantánea posible. El mismo profesor Oak será encargado de evaluar la calidad de las fotografías, otorgando una puntuación final que dependerá de ciertos parámetros. El objetivo, claro está, es reali-





La manzana servirá para atraer a los Pokémon hacia la cámara. También puede servir para golpear a ciertas especies de Pokémon... Explosivo.

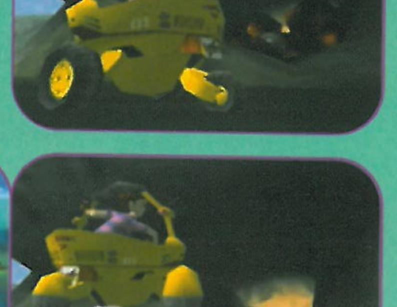


Buscando rutas

Encontrar nuevas rutas es una tarea complicada. Puede ser tan sencillo como recoger un cierto número de Pokémon. O tan complicado como buscar una palanca, escondida en la inmensidad del mapeado, que active la salida hacia la siguiente ruta. Una buena dosis de paciencia es lo que hará falta en este caso.







POKEMON SNAP

FOTOGRAFIA

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	INFINITAS
Rutas	7
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	SI (1)

VALORACION

POKÉMON SNAP es un juego lo suficientemente innovador como para ser comparado con otros títulos. entendemos que, a ciertas edades, un juego de estas características no tiene sentido, pero de igual modo entendemos que POKÉMON SNAP puede ser un juego ideal para los más pequeños. especialmente indicado para aquellos padres preocupados por temas como la violencia.

zar un completo inventario con todas las especies existentes, algo realmente complicado ya que éstos suelen ocultarse en los lugares más inverosímiles. Además, las diferentes rutas que el vehículo puede seguir aparecen únicamente tras realizar determinadas acciones (como golpear a un Pokémon en la cabeza), algo que en ocasiones puede resultar harto complicado. ¿Suena raro? Sí. **POKÉMON SNAP** es uno de los títulos más originales que hemos tenido la oportunidad de comentar. **J. C. MAYERICK**

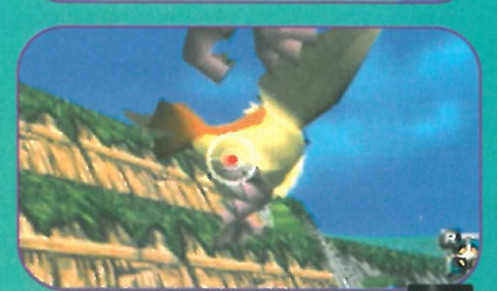
Puntuación

El profesor Oak valora tres aspectos en cada foto: el tamaño del Pokémon (no el físico, sino con el que sale en la foto); la pose, y por último lo centrado que está en la foto. Otros aspectos, como la existencia de más Pokémon en la fotografía pueden suponer una inyección de puntos.





Este es el simpático vehículo que ha diseñado el profesor Oak para nuestro particular safari fotográfico. Es lento pero útil.

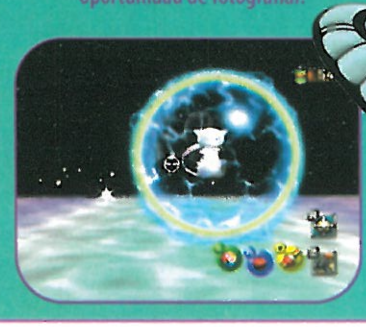


Album de fotos

El album de fotos es el lugar en el que el jugador guarda sus mejores instantáneas. El contenido de éste se puede modificar en todo momento. De hecho, más de una vez ocurrirá que el profesor Oak nos califique con mejor puntuación la foto de un Pokémon al que ya habíamos tenido la oportunidad de fotografiar.









GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	90	89	91	90
el aspecto gráfico se puede dividir en dos apartados: pokémon y escenarios. el primero está muy trabajado, consiguiendo representaciones muy fieles de cada especie. el segundo, en cambio, deja bastante que desear, con escenarios pobres.	si en algo no va a fallar nunca NINTENDO es en la banda sonora. POKÉMON SNAP, como casi todos, cuenta con unas melodías tremendamente pegadizas, y con una música que, durante el juego, no supone molestia alguna.	Los más pequeños apreciarán el hecho de que cada especie realice su sonido característico. por lo demás, tampoco se puede decir mucho más de este aspecto. tan sólo que hay algunas voces durante el juego en inglés.	A los usuarios más maduritos nos hará gracia durante un par de partidas, pero serán sin duda los más pequeños los que más disfruten intentando cazar todas las especies posibles de pokémon. además es muy sencillo de jugar.	+ un desarrollo original y una buena realización técnica. – Al juego le falta algo de ritmo y alguna opción más de juego.



Street Fighter III Double Impact

IMPACTO Súbito

El primer título creado para el hardware **CPS-3** de Capcom llega hasta nosotros por partida **doble**. La versión Dreamcast de esta «doble» tercera entrega del beat'em-up más **famoso** de la **historia,** supera con creces a la versión recreativa original.





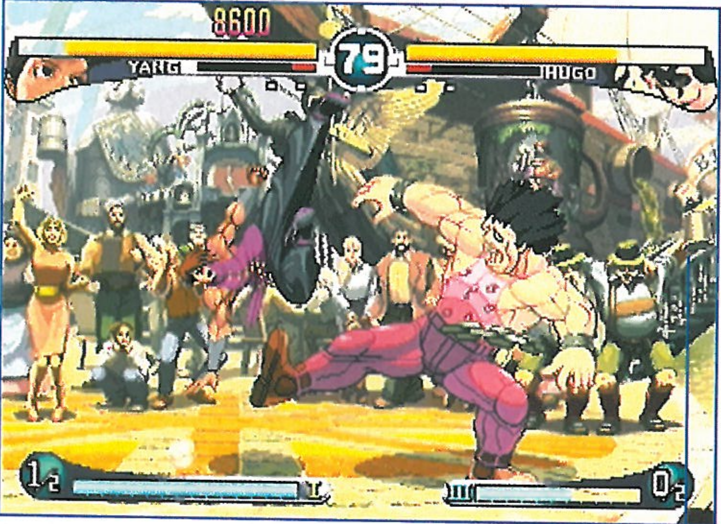
Los escenarios de ambas entregas de **STREET FIGHTER 3** son realmente impresionantes.



Aunque algo más tarde de lo esperado, los dos primeros **STREET FIGHTER 3** aparecidos en recreativa ya pueblan los estantes de las mejores tiendas españolas. Al igual que la versión japonesa, esta versión *PAL* contiene las conversiones recreativas de **SF3: NEW GENERATION** y **SF3: 2ND IMPACT**, y alguna que otra mejora con respecto a las ***COIN-OP*** originales. Dichas mejoras las componen un nuevo menú de opciones extra (número de especiales, desactivar «pajaros»,



Aunque en un principio algún personaje como Elena u Oro puede parecer completamente injugable, tras unas cuantas horas de práctica saldrán de nuestros dedos decenas de impresionantes combos y supers.



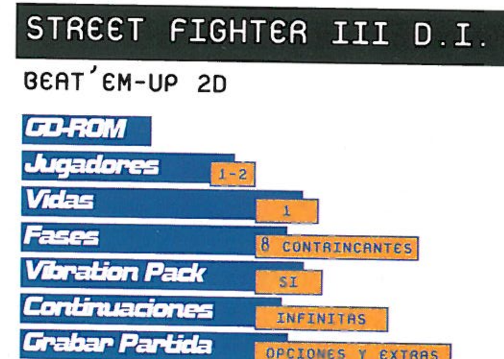
*Si en el primer **SF3** la animación de los personajes es impresionante, esperad a ver cómo se mueve el gigante de HUGO en **SF3: 2ND IMPACT**.*



SUPER Information

FORMATO	GD-ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACTIVE
PROGRAMADOR	CAPCOM

Dreamcast
STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT
CAPCOM



Akuma y Gill






Al igual que en las versiones recreativas de ambos juegos, en los dos **SF3** para *Dreamcast* podremos escoger a los jefes finales. En **SF3: New Generation** bastará completar el juego una vez para poder jugar con el excesivamente poderoso Gill. En **SF3: 2nd Impact** tendremos que hacer lo mismo para elegir al Final Boss, ya que Akuma se encontrará disponible desde el principio sin necesidad de realizar ningún truco o proeza.

etc.) y el modo *Training*, en el que tendremos que hacerles parry a los balones de baloncesto que nos lanza Sean. Por si alguien acaba de salir de la cárcel o de algún tipo de hibernación y no ha jugado nunca a **SF3**, basta decir que es una impresionante secuela del gran SF2, la cual estrenó la placa recreativa más potente para las 2D (el ***CPS-3***), y que posee los personajes mejor animados que se hayan visto jamás en un *beat'em-up* bidimensional. Además de esto, esta doble tercera entrega mejora ostensiblemente la jugabilidad de los últimos SF, uniendo el típico estilo *oldschool* de Super Street Fighter 2 Turbo con los especiales y los *combos* de nuevas entregas como Street Fighter Alpha 3. Tan sólo encontramos una pega a tan golosa colección de *beat'em-up*, y es que no incluya la tercera sub-secuela, de reciente aparición, como «*stand-alone*» en el mercado nipón. VIRGIN, ¿para cuándo SF3: 3rd Impact? **DOC**



VALORACION

Sólo por llamarse Street Fighter, la colección de los dos primeros SF3 no podrá faltar en la estantería de cualquier aficionado a los beat'em-up. A SF3 Double Impact sólo le falta el 3rd Strike para convertirse en la colección de beat'em-up más completa de todos los tiempos. Si no pudiste disfrutar de las coin-op de SF3, ésta es tu oportunidad.





Nuevos personajes

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
93	91	90	92
Aún hay asnos que piensan que si los gráficos no son poligonales son una patraña. SF3 posee los gráficos en 2D más coloristas y mejor animados que hemos visto jamás, tanto en coin-op como en cualquier consola.	Dos juegos en uno, dos bandas sonoras. Una vez más, el Q-Sound gobierna un apartado compuesto por más de 30 temas diferentes y de géneros variados. No son tan cañeros como los de SF3:3rd Impact, pero se acercan.	Aunque los ya míticos «jayuken» y «astantanchimpluuuyen» de De Lucar han pasado a mejor vida. Las nuevas digitalizaciones son más nítidas y mejor diferenciadas entre personajes (Ryu & Ken).	Nuevos personajes, nuevos especiales, nuevos combos, parrys, EX Moves, etc. repartidos entre dos de los beat'em-up 2D más jugables. Si la nota no es más alta es por culpa de el próximo SF3, de próxima aparición.

GLOBAL



+ El hecho de tener los dos SF3 en un solo CD. La tremenda jugabilidad de ambos.

- Que tengamos que esperar para jugar a la tercera entrega.

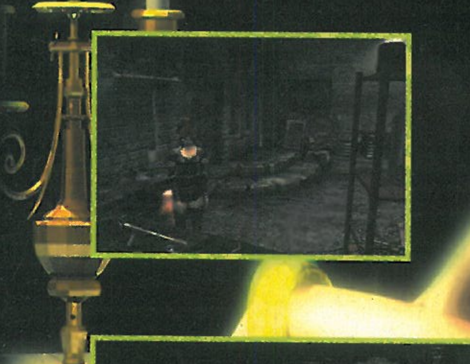
La noche más CORTA

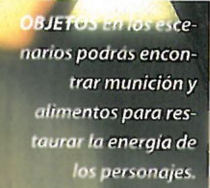
Koudelka

Sacnoth preparó un maravilloso coctel de imágenes en donde se combinan el **RPG** y el **Survival Horror**, que aparece en nuestro país **de la mano** de Infogrames.

SUPER Information

FORMATO	4 CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	SACNOTH





***OBJETOS** En los escenarios podrás encontrar munición y alimentos para restaurar la energía de los personajes.*

Hay algunos títulos que podrían entrar dentro de la categoría de juegos novelados. Nos cuentan una extraordinaria historia que capta nuestra atención de principio a fin. El argumento está tan bien trenzado y las escenas son tan intensas que continuamos avanzando por los mundos de ensueño creados por los desarrolladores, que perdonamos ciertas carencias que de otra forma hubieran supuesto una decepción. Este es el caso de Koudelka. Los aficionados a la literatura de misterio van a encontrar una fascinante aventura, que para colmo está totalmente traducida y doblada al castellano.

VALORACION

La apuesta de Sacnoth, mezclando dos géneros como survival horror y el RPG, ha llegado un poco tarde a Europa. En su momento hubiera resultado mucho más espectacular. A su favor tiene un guión apasionante, y encima doblado y traducido a nuestro idioma, y unas secuencias en FMV de antología. Sin embargo, aunque el aspecto RPG es correcto, la lentitud y excesiva duración de los combates pueden llevar al abandono a más de un jugador. En los períodos de exploración nos encontramos con alucinantes escenarios (exteriores incluidos) pero el control de Koudelka no es lo mejor del juego.

***DE CINE** Las escenas en FMV te descubrirán los momentos más dramáticos y emotivos de la aventura de Koudelka y sus compañeros en el monasterio.*







A salvo

Koudelka cuenta con un curioso sistema para salvar partida. La protagonista será avisada por un mensaje en pantalla de que algo extraño, y de carácter maligno, sucede en determinadas localizaciones del monasterio. Cuando desaparezca el mensaje, la lucha contra un ser monstruoso (una especie de final boss) será inevitable para el trío de aventureros. Una vez hayamos barrido a la bestia de la faz de la tierra, el agua bendita comenzará a brotar santificando el lugar y ya estaremos en disposición de grabar partida en cualquier momento. Estos sitios se han distribuido estratégicamente y es recomendable utilizarlos antes de seguir avanzando. Además servirán para tomarse un respiro ante los numerosos combates que aguardan en cada una de las salas del monasterio Nemeton.

KOUDELKA

SURVIVAL HORROR RPG

4 CD ROM	
Jugadores	1
Areas	45
Energía	HP
Continuaciones	NO
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD







El argumento de Koudelka alcanza su punto álgido con las conversaciones manteni-das entre los tres protago-nistas del juego.

Enigmas

Sacnoth ha recurrido a la originalidad a la hora de crear puzzles. Los objetos o lugares que puedan servir como pistas para solucionarlos aparecerán durante el juego de una forma clara y concisa. Normalmente son referencias claras y bastará permanecer atento a estas «señales» para que nada nos impida continuar descubriendo la terrible historia que oculta Nemeton.





No olvides explorar ni un sólo rincón del edificio para encontrar todos los objetos y pistas que te ayudarán a continuar avanzando en el juego.

Los padres del juego, Sacnoth, han recreado un enorme monasterio de fantasía con escenarios en 2D, al estilo de Resident Evil para dar vida al juego. Algunos son impresionantes, mientras que otros pierden la riqueza del detalle por la probeza de las tonalidades ya que todo se representa de una forma embarullada. Por otro lado, tenemos los combates. Lentos y tediosos, pero que son cita ineludible a lo largo del juego. Menos mal, que el hilo conductor de la historia nos ofrece maravillosas secuencias en FMV y escenas geniales generadas por la consola con intrigantes diálogos entre los protagonistas. En cuanto a la música, sólo aparece en todo su esplendor en la intro y las imágenes de vídeo. R. DREAMER



GRAFICOS 85

Tienen sus altibajos, algunas zonas aparecen confusas y otras son espectaculares, tanto por detalle como por colorido. Las secuencias son impresionantes, pero han sido superadas por nuevos títulos para esta consola.

MUSICA 82

Durante el juego no hay música alguna, ya que sólo aparece en las escenas de FMV y también en los combates. Las melodías de estos últimos llegan a resultar cargantes, aunque la culpa la tiene la lentitud de los mismos.

SONIDO FX 92

Como sucede en Resident Evil, se ha cuidado mucho aunque se podía haber afinado un poco más, sobre todo en el volumen de las pisadas. Mención especial merecen los diálogos del juego, que cuentan con un excelente doblaje.

JUGABILIDAD 79

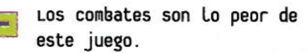
Los combates RPG son lentos y exasperan en más de una ocasión. Sin embargo, en el terreno de la aventura hemos encontrado ingeniosos puzzles, aunque sólo requieren un poco de atención para solucionarlos. La trama, lo mejor.

GLOBAL



+ La fascinante historia del monasterio Nemeton.

- Los combates son lo peor de este juego.



Escuela de jóvenes ASESINOS

Tenchu 2

Acquire se apunta a la moda de las **precuelas** para narrar el entrenamiento y los **sucesos** que marcaron la vida de Rikimaru y Ayame **antes** del primer Tenchu. 27 nuevos retos, aún más sangre y **violencia**, un tercer personaje e incluso un **editor** de misiones son sus mayores **alicientes**.

No era fácil superar el liston impuesto por el primer TENCHU, pero aún así ACQUIRE lo ha logrado gracias a un formidable trabajo en todas las áreas, desde los gráficos hasta argumento y mecánica. La trama de **TENCHU 2** trascurre con anterioridad a los hechos acaecidos en la primera parte (con unos jóvenes Rikimaru y Ayame aún en proceso de entrenamiento) y se desarrolla de tres maneras distintas, dependiendo del personaje elegido. En el caso de Rikimaru y Ayame (Tatsumaru es otra historia), ambos comparten los mismos escenarios, aunque jefes, objetivos e incluso la hora del día varía de uno a otro. De esta forma, ACQUIRE ofrece tres aventuras distintas, entrelazadas en una única línea argumental. La mecánica permanece inalterable: escapar del campo de visión del enemigo y pasar desapercibido en la medida de los posible hasta lograr alcanzar el objetivo. Las técnicas de Rikimaru y Ayame han mejorado (ahora bucean y ocultan los cadaveres a ojos de otros guardias), pero también se ha elevado la inteligencia y habilidad de sus rivales, con lo que los bandos quedan igualados. Los escenarios han aumentado en tamaño, con castillos de cinco y siete plantas, con puertas que romper, fosos por los que nadar y un ejército de samurais, ninjas y soldados en su interior que lucharán (y sangrarán) por proteger a su señor. **TENCHU 2** ofrece un sinfín de mejoas respecto a su predecesor, pero todas ellas quedan empequeñecidas ante un verdadero hallazgo: el editor de misiones. **NEMESIS**









TENCHU 2 incorpora items y armas vistas en la primera entrega (arroz envenenado, los shurikens o las bombas de humo) y otros nuevos como la capa de invisibilidad.

VALORACION

● si disfrutaste con el primer TENCHU, en esta precuela vas a encontrar motivos para sonreir de aquí a final de año. NO sólo se ha multiplicado la violencia, aumentado las habilidades de los personajes (desde ocultar los cuerpos de los soldados muertos a respirar bajo el agua mediante un tubito) o mejorado los aspectos más flojos del TENCHU original (argumento y secuencias de vídeo), AQUIRE le ha añadido un editor de misiones donde podrás construir un escenario a diversas alturas, decorarlo a tu gusto (con árboles, paredes, columnas y puertas), poblarlo de soldados y decidir la naturaleza de la misión.

TENCHU 2

BEAT´EM-UP 3D

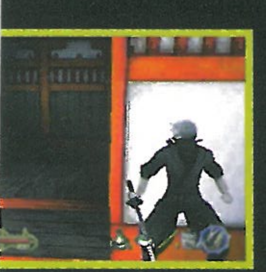
CD ROM	
Jugadores	1
Misiones	27+TRAINING
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)





Tatsumaru.

En TENCHU 2 se ha incluido la posibilidad de controlar a un tercer personaje, Tatsumaru (compañero de Rikimaru y Ayame en el entrenamiento Ninja), tras completar la aventura con ellos dos. Aunque protagoniza un número menor de fases (siete), éstas no tienen rival en cuanto a intensidad.





ACQUIRE no se ha cortado un pelo y ha añadido aún más violencia, sangre y escenas burras en TENCHU 2 que en el primero. Que se lo digan a esta señora.

El editor de misiones revaloriza TENCHU 2 y dota al juego de una vida tan extensa como larga sea tu imaginación a la hora de crear misiones, enemigos y escenarios.







Las intros y secuencias CGI, uno de los puntos flojos del primer TENCHU, han sido cuidadas con inusitado esmero en esta precuela.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	ACQUIRE CORP



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	87	83	91	91
Aunque la animación de algunos personajes, entre ellos Ayame, no es para tirar cohetes, cualquier fallo queda eclipsado por los fantásticos y detallados escenarios que dan cobijo a las 27 misiones del juego.	La música tradicional japonesa logra poner en situación al jugador, aunque salvo el tema de la intro, ninguna de las melodías de TENCHU 2 llama demasiado la atención. Quizá por eso cumplen tan bien su papel.	La versión que llegará hasta vosotros, según nos ha confirmado PROEIN (distribuidora del juego en nuestro país), irá acompañada de voces en castellano. Las inglesas no están mal, al igual que los efectos de sonido.	Salvo algunos problemas con el sistema de control (especialmente a la hora de enfrentarse a un jefazo), TENCHU 2 ofrece mucho más de lo que podríamos imaginar. Es difícil, pero indiscutiblemente adictivo.	

 El editor de misiones. Los escenarios. Violento al máximo.

 Algunas misiones son un completo infierno.

RECORD absoluto

Formula One 2000

Un año más Psygnosis se **vuelve** a caracterizar por reunir en un mismo **programa** todos los elementos necesarios para hacer de él un **verdadero** ejercicio de **pilotaje**.

Psygnosis ***acude*** a su cita anual con los aficionados al mundo de la F-1 y a los juegos de velocidad en general. **FORMULA ONE 2000** es ya el quinto año que nos acompaña, y viene precedido por el éxito que ha conseguido en todas las ocasiones anteriores y que le han llevado a ser uno de los videojuegos más vendidos tanto en el mercado europeo como en países como **Japón**. La inclusión de un nuevo modo *Arcade* y un convincente rediseño de todos los circuitos suponen las aportaciones más notables al nuevo programa. El modo *Arcade* tiene una estructura de *bonus*, consistente en llegar a determinados puntos intermedios de cada circuito antes de que se consuma el tiempo límite que aparece en pantalla, a la vez que vamos acumulando puntos en nuestro marcador. Para hacer más variado el juego se han agrupado los circuitos por proximidad geográfica, y para crear un ritmo más trepidante se ha incorporado música durante su desarrollo. Con el fin de mejorar el acabado se han renovado los menús, ahora con imágenes en movimiento y también con música. Además incluye una base de datos que informa sobre kilometraje, récord del circuito o número de vueltas en el caso de los trazados; y sobre el número de *poles*, grandes premios corridos y ganados, etc. en el caso de los pilotos. Aspectos como la inclusión de una vista a través de los retrovisores desde la cámara instalada en la cabina del piloto, el aumento de poten-



Antes de iniciar la competición pura y dura podemos realizar cambios en la configuración de nuestro coche.

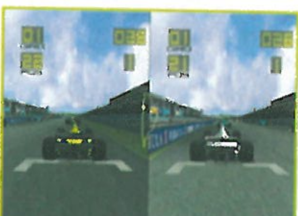
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS









Además de un modo para dobles, el programa cuenta con un modo para cuatro jugadores simultáneos.







VISTAS. A las diferentes perspectivas que ya existían en la versión precedente, se añade ahora la posibilidad de ver a los pilotos que nos pisan los talones a través de los retrovisores.

VALORACION

● Si se trata de recrear el ambiente de la FÓRMULA UNO, está claro que este programa lo consigue y con creces. A pesar de que F-1 2000 es básicamente bastante similar a las anteriores versiones conocidas por casi todos, el esfuerzo realizado por pulir errores e incorporar pequeños detalles se nota y hace que siga siendo, quizá, el mejor juego de FÓRMULA UNO disponible para PLAYSTATION.

FORMULA ONE 2000

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-4 (MULTITAP)
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



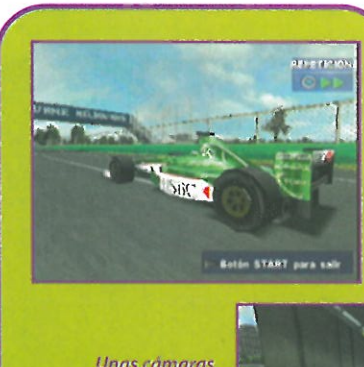


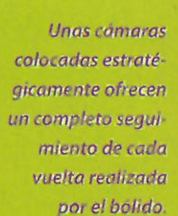


Los menús presentan un diseño más atractivo e incluyen datos actualizados tanto de los pilotos como de los circuitos.

MODO ARCADE *En el modo arcade el tiempo apremia más que nunca, y si a ello añadimos la estricta rigidez que exige en el cumplimiento de las normas de competición, tendremos ante nosotros un atractivo reto.*









www.zetasuperjuegos.com

cia del sonido del motor y la mayor frecuencia de los comentarios de **Jaime Sornosa** y **Balba Camino**, contribuyen al resultado final del programa. A pesar de los años transcurridos desde que recibimos la primera versión, **F-1 2000** mantiene la línea de sus predecesoras. **MOLOKAI.**



Repeticiones

Las repeticiones son siempre uno de los apartados más espectaculares. Nos permiten seguir relajada y complacientemente el recorrido realizado desde perspectivas más variadas que mientras competimos.





Unas cámaras colocadas estratégicamente ofrecen un completo seguimiento de cada vuelta realizada por el bólido.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	85	93	94	95
se aprecia una constante evolución en el diseño de los coches y de los circuitos y su entorno. Hasta los mapas que señalan nuestra posición en carrera se han perfeccionado.	La música es correcta sin más. Se agradece su inclusión tanto en los menús como durante el desarrollo del modo arcade, creando una atmósfera de mayor tensión.	se percibe una mejora ostensible en el sonido del motor del coche (incluso en el del helicóptero), pero un poco más de garra en algunos efectos no estaría de más. Los comentarios han mejorado.	es sin duda, junto a los gráficos, el mayor reclamo para los amantes de la velocidad. La sensación «al volante» es realmente vertiginosa, y el control está muy bien logrado.	+ Jugabilidad a tope y escenarios muy trabajados. − La sorprendentemente breve y pobre intro.



Dave Mirra FreeStyle BMX

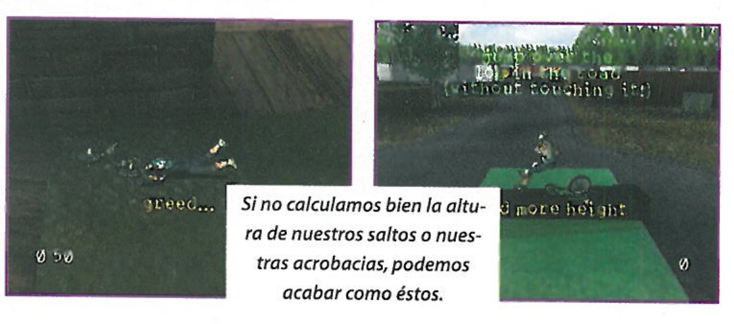
Los BICI-VOLADORES






Tras un *fallido* intento por asemejarse a Tony Hawk's Skateboarding con Thrasher: Skate Or Die, la gente de Z-Axis se *pasa* al mundo BMX con un *original* y divertido título, aunque a *primera* vista tenga el *mismo* aspecto que todos los juegos de *Sk8* que han *pasado* ya por nuestras manos.





Si no calculamos bien la altura de nuestros saltos o nuestras acrobacias, podemos acabar como éstos.

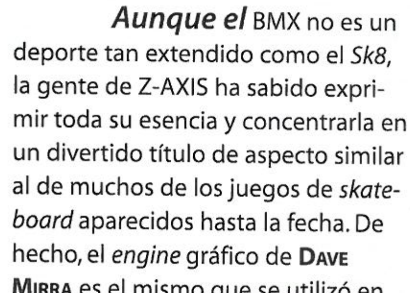
SUPER Information

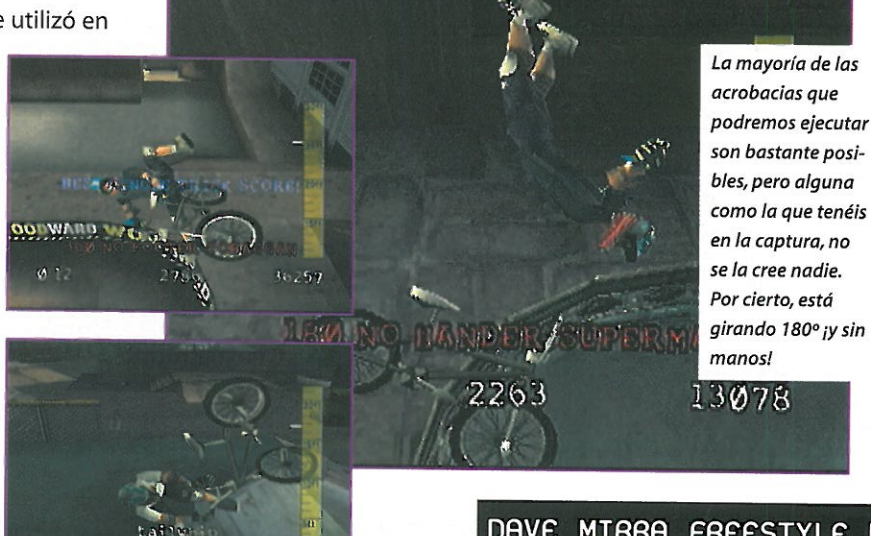
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	Z-AXIS



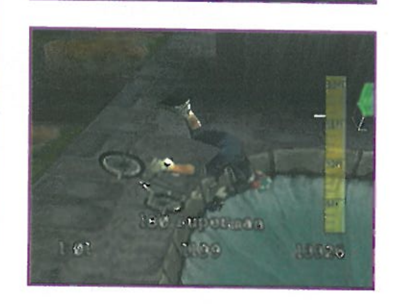
Aunque el BMX no es un deporte tan extendido como el *Sk8*, la gente de Z-AXIS ha sabido exprimir toda su esencia y concentrarla en un divertido título de aspecto similar al de muchos de los juegos de *skateboard* aparecidos hasta la fecha. De hecho, el *engine* gráfico de **DAVE MIRRA** es el mismo que se utilizó en







La mayoría de las acrobacias que podremos ejecutar son bastante posibles, pero alguna como la que tenéis en la captura, no se la cree nadie. Por cierto, está girando 180º ¡y sin manos!



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	
DEPORTIVO	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Modos de juego	4
Personajes	10
Escenarios	12
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

THRASHER, aunque ha sido acelerado y se han incluído más efectos gráficos y unas texturas más detalladas. La jugabilidad de **DAVE MIRRA FREESTYLE BMX** difiere mucho de la vista en los títulos de *Sk8*, aunque en un principio resulte casi idéntica. En cada una de las fases del modo *Proquest* tendremos que realizar tres grupos de 4 objetivos, en los que podremos batir 10 *records* (mayor *grind*, mayor frenada, mayor salto, etc.), amén del modo para 2 jugadores, que es de lo más completo que hemos visto. **DOC**

VALORACION

Los aficionados a los juegos de sk8 verán en DAVE MIRRA FREESTYLE BMX una buena manera de escapar de la monotonía de la tabla, pero conservando y aumentando, la gran jugabilidad que este tipo de títulos ofrece. Estad atentos, porque dentro de poco muchas compañías nos bombardearán con sus propuestas basadas en el BMX, aunque pocas llegarán a igualarse a DAVE MIRRA. ¿Se atreverá NEVERSOFT?















Modos de juego



Además del extenso modo *Proquest* (o modo historia), **DAVE MIRRA** nos ofrece varias opciones, como el completísimo modo para 2 jugadores o el *Cool Stuff*, en el que podremos ver los vídeos y extras.

Aunque Dave Mirra parte de la misma base que los títulos de Sk8, sus diferencias visuales y jugables son notables







GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
88	93	89	89	89
El engine gráfico utilizado en DMFBMX es similar al de THRASHER, aunque ha sido potenciado en todos los aspectos posibles (velocidad, animaciones y detalle de texturas). Por cierto, en PS2 parece otro juego diferente.	Los programadores de DAVE MIRRA han procurado ponerle una banda sonora de lo más cañera, acorde con el tipo de juego: RAGE AGAINST THE MACHINE, SOCIAL DISTORTION, RANCID, CYPRESS HILL, PENNYWISE, DEFTONES, etc.	Todos los típicos sonidos que escucharíamos montados en una bicicleta de BMX han sido reproducidos perfectamente en el título de Z-Axis. Destacan los sonidos de los golpes y los de los frenazos en seco.	Aunque al principio resulta similar a la de títulos basados en el skateboard, pronto descubriremos que con DAVE MIRRA podremos realizar más trucos, más grinds y más flips, a lo largo de una gran cantidad de escenarios y modos.	+ El completo modo para dos jugadores. Es muy adictivo. - La animación de las caídas nos sigue pareciendo ridícula, aunque a veces sorprenda.

Sin límite de VELOCIDAD

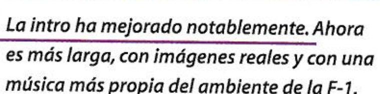
F-1 Championship Season 2000



Electronics Arts vuelve a la carga dentro de la Fórmula Uno tan sólo unos **meses** después de su último lanzamiento. En tan breve espacio de tiempo es ***difícil*** aportar novedades **significativas**.

SUPER Information

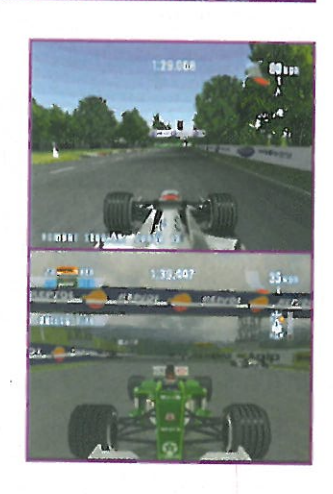
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



La intro ha mejorado notablemente. Ahora es más larga, con imágenes reales y con una música más propia del ambiente de la F-1.



Desde la aparición de la anterior entrega de **Fórmula Uno** realizada por ELECTRONIC ARTS, han transcurrido tan sólo unos pocos meses. Los suficientes para darnos cuenta de que la frenética lucha que mantiene con el resto de compañías por dominar el mercado de la **F-1** no va a tener fin. Cualquier novedad, por pequeña que sea, es considerada suficiente para justificar la aparición de una nueva propuesta. En este caso, y teniendo en cuenta que la versión anterior ya contaba con los pilotos y circuitos de la temporada actual, la mejora consiste principalmente en la adición de nuevas opciones de juego. Así, la novedad es la modalidad escenario, donde es necesario alcanzar unos objetivos mínimos, en cuanto a posición al final de la carrera, para poder pasar al siguiente circuito. La dificultad es grande, porque incluye todas las condiciones posibles para dar máximo realismo, destacando las reglas de banderas. Estas nos impiden los adelantamientos cuando son amarillas y nos obli-



VALORACION

● Que nadie espere una revolución. Aunque toda innovación es digna de agradecer, las nuevas modalidades no dejan de ser meras variaciones sobre lo mismo y no suponen una mejora significativa que eleve el nivel del programa. De todas formas, la gran calidad de el juego original se mantiene en la nueva versión para PLAYSTATION de ELECTRONIC ARTS, y si no se posee su predecesor, es una compra obligada para los aficionados.





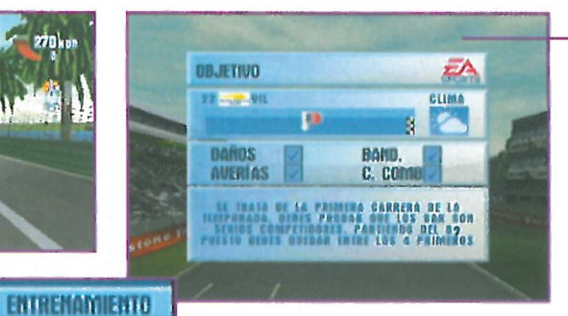
F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 200

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Entrenamiento



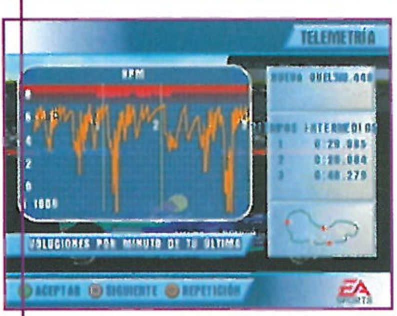


La modalidad escenario exige alcanzar un puesto determinado para poder pasar al circuito siguiente.



Con la nueva modalidad entrenamiento, podemos perfeccionar el trazado de las curvas gracias a una serie de conos de diferentes colores que nos indican los puntos óptimos donde frenar, comenzar a girar o salir acelerando a todo meter de la curva.





El estudio telemétrico sirve para comparar los rendimientos obtenidos con las diferentes combinaciones realizadas en los reglajes de nuestro automóvil.

gan a realizar las curvas correctamente, sin tomar los tentadores atajos, bajo pena de descalificación. Otra innovación es la posibilidad de realizar entrenamientos con la ayuda de unos conos situados a pie de pista a lo largo del recorrido. Estos conos indican cómo debemos enfrentarnos a cada curva, señalando cuándo debemos frenar, comenzar a girar y, en definitiva, cómo realizar el trazado más idóneo para poder rebajar el crono. Los comentarios que nos dan desde boxes señalan cuál ha sido nuestro fallo y la manera de corregirlo. Por otra parte se mantiene la clásica modalidad fin de semana en la que se permiten dar varias vueltas de reconocimiento para monitorizar los datos de un estudio telemétrico (velocidad, frenado, revoluciones del motor, etc.) que sirve para comparar los resultados obtenidos con los de la mejor vuelta. Otros aspectos como la *intro* y la presentación de los menús también han sido mejorados, aunque en el apartado técnico las novedades son escasas, sin justificar una nueva entrega después de la magnífica primera propuesta de EA. **MOLOKAI**

REPETICIONES *Al final de cada carrera se ofrece la repetición de lo más destacado con la particularidad de que se pueden seguir las imágenes alternando las diferentes cámaras disponibles. Además, se puede parar la prueba para ver repetidos los últimos instantes.*





GRAFICOS 95

el apartado gráfico es impecable. Desperfectos de los coches, polvaredas o las marcas de los neumáticos sobre hierba, tierra o asfalto son buena prueba de ello.

MUSICA 84

No es desde luego la mejor baza del juego. Tanto en la intro como durante la presentación de los menús se ha buscado una música más «cañera» y machacona que la que escuchamos en la anterior entrega.

SONIDO FX 93

Destacan los diferentes sonidos del motor según cambiemos de perspectiva, y también los acertados comentarios desde boxes, bien sobre nuestra situación en carrera o bien respecto al estado de nuestro vehículo.

JUGABILIDAD 93

el comportamiento de los coches simula a la perfección el de un verdadero F-1. Aunque las nuevas modalidades no aporten demasiado, la calidad y jugabilidad están garantizadas.

GLOBAL



+ el control de los vehículos está muy conseguido.

- el apartado musical es francamente mejorable.


SUPER Information
FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SONY C.E.
PROGRAMADOR NAMCO
Una de las recreativas más antiguas de Namco, Dragon Buster, ha sido la fuente de inspiración en la creación de un innovador Action RPG, en el que podrás cambiar el destino de varias generaciones de guerreros, en su continua e interminable lucha contra los dragones que asolan sus tierras.
Negocios de
FAMILIA
Dragon Valor

En Dragon Valor no sólo controlarás a Clovis, el caballero alrededor del cual nace la trama del juego, sino a sus descendientes, las nuevas generaciones que deberán repetir el enfrentamiento contra los dragones para asegurar la supervivencia de los suyos. Y serás tú, el jugador, mediante tus acciones, quien determina los protagonistas, la trama y los enemigos de las fases posteriores. De esta forma, desde el primer escenario se abre un árbol genealógico que dota a **Dragon Valor** de una variedad inédita en los *Action RPG*.

Incluso los dragones, verdaderas estrellas del juego, son diferentes para cada escenario, de tal forma que aunque finalices la aventura dos o tres veces, el juego aún encierra nuevos desafíos. La mecánica es parecida a la de los Dungeon & Dragons de CAPCOM, y otorga mayor protagonismo al combate con espada que a la magia, lo que resultará muy interesante a aquellos usuarios que siempre han huido de los *RPG*, y en general para todos aquellos que quieran adentrarse en el mundo del rol, pero sin excesivas complicaciones. **NEMESIS**



Aaren



Codel



Clovis

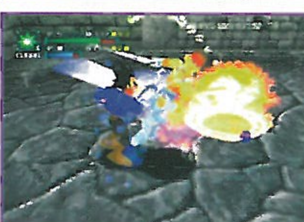
De padres a hijos

Un ejemplo de cómo cambia el desarrollo posterior del juego según tus acciones lo tienes en el primer escenario y su protagonista, Clovis. Si éste encuentra a Celia en el castillo Raxis, se casará con ella y tendrá un hijo llamado Aaren. De no contactar con Celia, acabará desposado con Carolina y su vástago será el pirata Codel, variando con ello toda la trama.









VALORACION

El potencial de Dragon Valor sólo se descubre tras superar el primer escenario y comprobar cómo trama y protagonista varían con tus acciones. Eso y el diseño de los dragones, son las grandes virtudes de un juego que no es un Final F., pero que dejará huella en más de un usuario.

DRAGON VALOR

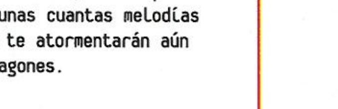
ACTION RPG

2 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Duración del juego	10-12 HORAS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 89

Los Dragones son lo mejor de este juego, al que le hubiera pegado más un diseño de personajes realista que el look superdeformed. Al menos en cuanto a colorido, escenarios y calidad de animaciones, no hay lugar a la queja.



MUSICA — 75

Sin duda el punto más decepcionante de todo el juego. A un RPG, sobre todo viniendo de NAMCO, se le pide mucho más que unas cuantas melodías machaconas que te atormentarán aún más que los dragones.

SONIDO FX — 85

Como en los Final Fantasy, en Dragon Valor no hay lugar para las voces o los diálogos digitalizados. En su lugar podrás deleitarte con unos efectos de sonido bastante conseguidos.

JUGABILIDAD — 92

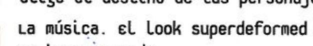
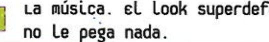
Su mecánica de beat´em-up le convierte en un juego más que recomendable para todos aquellos que siempre han temblado ante la visión de un RPG. Además, las diferentes tramas aseguran una larga vida de juego.



GLOBAL



91

+ Textos en castellano. Tú eres quien elige el destino de tus personajes.

- La música. El look superdeformed no le pega nada.











El juego incluye una galería de horripilantes imagénes, como la de abajo: un cruce entre el oso Fozzie y THE ELF.

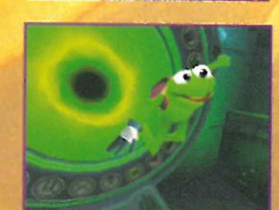


Con su **segunda** incursión en PlayStation, tras el **éxito** de Racemania, los teleñecos de Jim Henson **homenajean** a los míticos monstruos de la Universal en un divertido arcade de **plataformas** claramente destinado a los usuarios más **jóvenes**. ¿Podrá Robin, el sobrino de la rana Gustavo, **rescatar** a su tío y sus amigos del hechizo del castillo Von Honeydew?

SUPER Information



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	MAGENTA



Muppet Monster Adventure

Monstruosamente DIVERTIDO



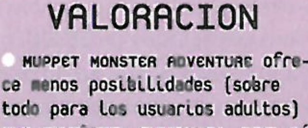




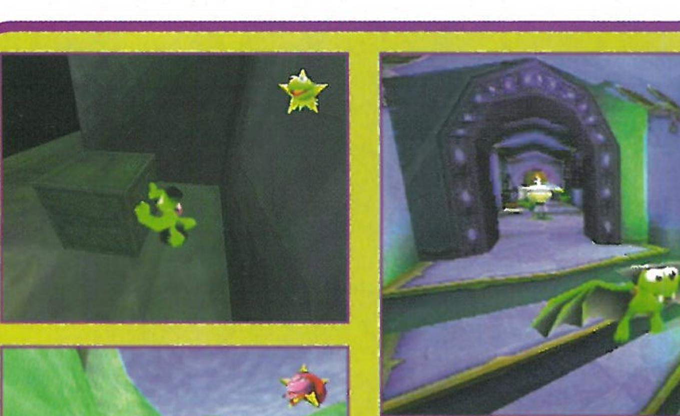
El influjo del castillo ha transformado a los teleñecos en copias de trapo de célebres monstruos del celuloide (desde Drácula hasta Frankenstein), y únicamente Robin, ayudado por el profesor Von Honeydew, Probeta y Pepe, puede liberarlos del hechizo. La mecánica de **Muppet Monster Adventure** es parecida a la de otras tantos *arcades* de plataformas vistos en ***PlayStation***. La novedad reside en las habilidades del protagonista, capaz de planear como Drácula, nadar como la criatura del Lago Negro o trepar como el Hombre Lobo. Esos poderes heredados de los monstruos serán la llave para explorar a conciencia cada una de las 24 fases que componen este juego, obra de MAGENTA SOFTWARE. Como en el caso de Racemania, **Monster Adventure** cuenta con una excelente localización al castellano (a cargo de las mismas voces de los actores de las películas de los teleñecos) y un *score* poco menos que genial (obra de **Michael Giacchino**, responsable de la música de Medal Of Honor). Los gráficos destacan por su bonito uso del color, y aunque el diseño de los enemigos es algo simple, el entorno 3D es bastante sólido y el movimiento muy fluido. Un plataformas simpático y entrañable, aunque no muy innovador. **NEMESIS**



VALORACION



Muppet Monster Adventure ofrece menos posibilidades (sobre todo para los usuarios adultos) que Teleñecos Racemania, pero aún así es una arcade de plataformas muy recomendable para el segmento más joven de usuarios de PlayStation. Es divertido, largo, no muy difícil y ha sido excelentemente traducido y doblado al castellano. Y por si fuera poco sale a la venta por 4.995 ptas.



El supersobrino

Los poderes de cinco monstruos míticos (Drácula, Frankenstein, el Monstruo de la Laguna Negra, la novia de Frankenstein y el Hombre Lobo) podrán ser utilizados por Robin para acceder a nuevas áreas de cada fase.

MUPPET MONSTER ADVENTURE

PLATAFORMAS 3D

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	4
Fases	24
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALÓGICO+VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

87

El tosco diseño de los enemigos es el único borrón de un juego muy correcto en cuanto a gráficos, destacando por encima de todo el uso del color y la solidez del entorno tridimensional. Es un juego bonito, pero Racemania era infinitamente superior.

MUSICA

90

El autor de la banda sonora de Medal Of Honor y The Lost World ha creado todo un repertorio de deliciosas melodías que van desde los ritmos tropicales hasta una peculiar variación tenebrosa del tema de los teleñecos.

SONIDO FX

93

Al igual que en Racemania, SCE ha realizado un trabajo impecable a la hora de localizar las voces al castellano, contratando a los mismos actores que doblan a Gustavo, Gonzo, Peggy y cía en sus apariciones cinematográficas y televisivas.

JUGABILIDAD

88

Los usuarios más experimentados acabarán encontrando este juego algo monótono, pero los jugadores a los que va destinado (los más pequeños) se lo pasarán bomba acompañando a Robin por cada uno de los seis mundos que dividen el castillo.

GLOBAL



+ La intachable localización al castellano (texto y voces).

- Los adultos encontrarán su mecánica algo monótona.



Incredible Crisis

Esto es ¡INCREIBLE!

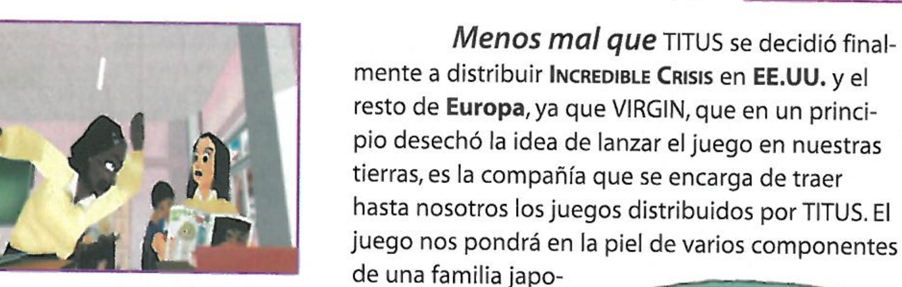


Hace más de un **año**, Virgin **desechó** la idea de lanzar Incredible Crisis en España por ciertos **detalles** comprometedores. Ahora, dicha compañía se «arrepiente» y, **gracias** a Titus, pone a la venta uno de los títulos más **sarcásticos** y divertidos de PSX.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACTIVE
PROGRAMADOR	POLYGON MAGIC





Menos mal que TITUS se decidió finalmente a distribuir **Incredible Crisis** en **EE.UU.** y el resto de **Europa**, ya que VIRGIN, que en un principio desechó la idea de lanzar el juego en nuestras tierras, es la compañía que se encarga de traer hasta nosotros los juegos distribuidos por TITUS. El juego nos pondrá en la piel de varios componentes de una familia japonesa (padre,





Situaciones

Algunas de las pruebas nos pondrán en las situaciones más extravagantes. Por ejemplo, la fase en la que, previamente reducido por un rayo, el benjamín de la casa escapa de una mantis, la de la madre haciendo *snowboard* y la de los médicos que salvarán nuestra vida si contestamos bien a sus preguntas.

madre, hija e hijo), los cuales tendrán que buscarse la vida para llegar a tiempo al cumpleaños de la abuela. Cada uno de ellos pasará por las situaciones más disparatadas e impensables en su periplo de camino a casa: la madre de familia tendrá que escapar de unos ladrones en un tabla de *snowboard*; la chica tendrá que devolver un pequeño alienígena a su nave nodriza y, el detalle más comprometedor, la escena en la que el padre comete el más descarado adulterio (con efectos de sonido incluídos) en una cabina de una noria. El sistema de juego es comparable a títulos como Bishi Bashi Special, ya que cada una de las 24 fases tiene un entorno gráfico y un control diferente, aunque la mayor diferencia con el título de KONAMI es la falta de un modo para dos jugadores. El *engine 3D* de **Incredible Crisis** no es nada del otro mundo, aunque en alguno de los escenarios llama la atención por su solidez y por la mezcla de gráficos generados por la consola y secuencias *FMV*. Es uno de esos títulos que, sin ser la octava maravilla, hacen reir y divierten como pocos. **DOC**





En la fase más desvergonzada del juego, tendremos que elevar «el medidor de placer» (así lo llaman) buscando las «cosquillas» a una fulana dentro de la noria.

VALORACION

Aunque Incredible Crisis no llegará a lo más alto del top, es uno de los juegos más divertidos y, sobre todo, cómicos que hemos puesto nunca en nuestra PlayStation. Si te gustan los mini-juegos, consíguelo cuanto antes.

INCREDIBLE CRISIS

MINI-JUEGOS

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	3
Fases	24
Continuaciones	NO
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 83

El entorno gráfico de Incredible Crisis no es nada del otro mundo, pero posee detalles interesantes como la mezcla entre 3D y secuencias de vídeo de algunos escenarios o el motion capture en la mayoría de las fases.

MUSICA — 92

Los encargados de poner la nota musical al cómico título de Polygon Magic son nada menos que la Tokyo Ska Paradise Orchestra. El jingle de la intro no se nos irá de la cabeza ni a tiros.

SONIDO FX — 74

Lo único destacable en este apartado son los continuos sonidillos de trompeta que escucharemos en los momentos críticos del juego y los cómicos gritos que lanza el padre de familia durante todo el juego.

JUGABILIDAD — 87

Las 24 divertidas fases de que consta el juego son completamente diferentes entre sí, tanto en aspecto como en control. Lo único que se le echa en falta es un modo para dos jugadores.

GLOBAL



+ Con Incredible Crisis la diversión y las risas están aseguradas.

− La versión japonesa tenía 3 fases más. Falta un modo 2 jugadores.



La saga de Lucas NO CADUCA

Star Wars Episode I Racer



Aquellos que **buscaban** en la versión DC de Racer una fiel adaptación de la reciente e **impactante** recreativa de Sega, se han quedado con las **ganas**. En su lugar, LucasArts nos ofrece un **correcto**, pero algo soso, calco del SW Episode I de PC.



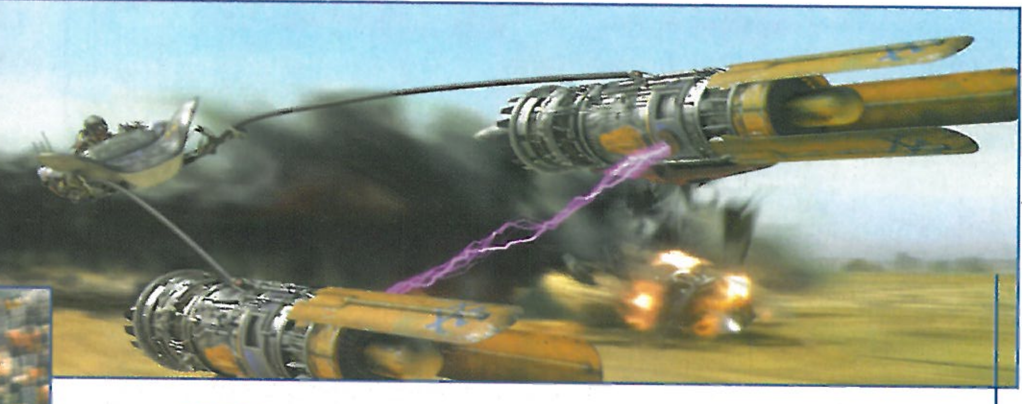
Ni siquiera han aprovechado el año transcurrido desde la aparición de **Racer** en ***N64*** y ***PC*** para incorporar a la nueva versión algun circuito extra. LUCASARTS (como ya hiciera antes EIDOS con Tomb Raider IV y CAPCOM con Resident Evil 2) se ha limitado a hacer uso de las facilidades que ofrece ***Dreamcast*** a la hora de adaptar código PC y ha dado a luz **SW Episode I Racer**, idéntico en todos los sentidos a la versión de ordenador. Si bien es cierto que el juego conserva toda la jugabilidad y la sensación de velocidad que hicieron grande a la entrega ***N64***, uno no puede evitar acordarse de la muy superior recreativa de SEGA, basada en la misma secuencia del Episodio I de Star Wars, cuya arquitectura ***NAOMI*** aseguraba una conversión ***Dreamcast*** 100% perfecta. ¿Problemas con la licencia? ¿Pereza por parte de LUCASARTS? Sea cual sea el motivo, lo único claro es que **Star Wars Episode I Racer** es un gran juego,

Star Wars Ep. I Racer ofrece, como cualquier otro arcade de conducción, diversos tipos de cámaras. La vista en primera persona es la que mejor transmite la intensa sensación de velocidad.



Para poder superar con éxito los siguientes circuitos, deberás mejorar tu Pod con las piezas adquiridas a Watto, ya sea en su tienda o en el vertedero.





Los pods o vainas, tras sufrir unas cuantas mejoras mecánicas, llegan a alcanzar velocidades aterradoras, superando con creces los 900 km. por hora.



FORMATO GD ROM

PRODUCTOR EA / LUCASARTS

PROGRAMADOR LUCASARTS



● La versión Dreamcast de Racer no ha perdido ni una sola de las características que hicieron grande a la entrega N64. El problema es que aquella versión sí aprovechaba el hardware de la máquina, mientras que ahora da toda la impresión de que LucasArts ha hechó una conversión simple y directa desde el PC. Es un gran juego, pero podría haber sido mucho mejor.

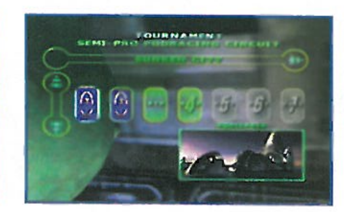
STAR WARS EPISODE 1: RACE

ARCADE DE CONDUCCION

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vehículos	+ 21
Circuitos	+ 21
Vibration Pack	SI
Internet	SI
Grabar Partida	VM









El Star Wars Racer de Sega



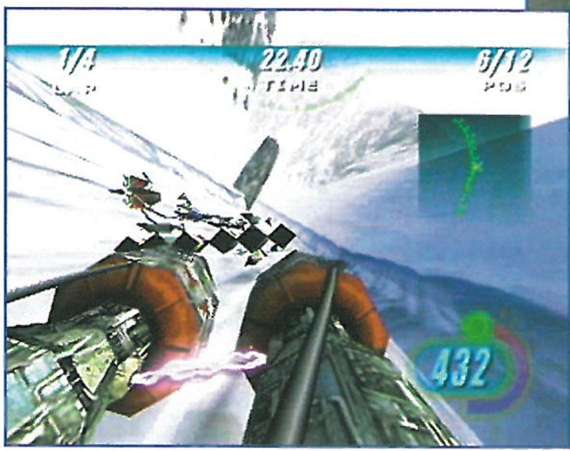


Este mismo año SEGA ha presentado STAR WARS RACER, una recreativa de conducción inspirada en la misma secuencia del Episodio I y basada en una placa NAOMI (lo que hubiera asegurado una conversión perfecta a DREAMCAST) que deja por los suelos, en cuanto a gráficos se refiere, al juego de LUCASARTS.





pero se puede, y se debe, exigir mucho más al *hardware* de **DREAMCAST** (no sólo mayor suavidad respecto a ***NINTENDO 64***). El carisma de la saga STAR WARS y una gran jugabilidad son los dos pilares sobre los que se asienta el éxito de **STAR WARS EPISODE I RACER**, en el que compites frente a 24 pilotos a través de ocho mundos y 25 circuitos diferentes. Los *pods* o vainas llegan a alcanzar más de 900 km. por hora, y ofrecen una sensación de velocidad como pocas veces se ha visto en un videojuego. ¿Se podía hacer un juego mejor? Desde luego. Pero sería injusto negarle a la versión ***DC*** de **RACER** las mismas virtudes que ensalzaron las idénticas entregas ***N64*** y ***PC***. **NEMESIS**





*La conexión a **Internet** de RACER sólo sirve para descargarse resultados.*

GRAFICOS 87

Los programadores de LucasArts han adaptado «a saco» los gráficos de PC, que por otro lado eran bastante buenos. El juego ofrece una gran sensación de velocidad, pero se podría haber elevado aún más la suavidad.

MUSICA 92

Al contrario que la entrega N64, que sólo lo hacía en momentos puntuales, esta versión DREAMCAST (como la de PC) ofrece el genial score de JOHN WILLIAMS durante toda la carrera, pero por increíble que parezca... ¡en mono!

SONIDO FX 90

Los encomiables efectos de sonido logran aumentar aún más si cabe la sensación de velocidad. También quedan simpáticas las voces y frases de los otros pilotos, todas ellas en sus incomprensibles idiomas natales.

JUGABILIDAD 90

Si algo bueno tenía el SW EP. I RACER de PC era el control tan preciso, algo que conserva esta entrega DREAMCAST. Además se ha elevado el nivel de dificultad para que no sea tan fácil avanzar a otros circuitos.

GLOBAL



+ El sistema de control. La música de JOHN WILLIAMS.
- ¿Por qué no han incluido un modo multiplayer vía Internet?



CLASIFICADO X

X-Men: Mutant Academy

SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR PROFIN
PROGRAMADOR ACTIVISION

VALORACION

Aunque los más experimentados luchadores no le verán la más mínima gracia, el hecho de estar protagonizado por los x-men y la cantidad de extras que el título posee, enganchará a la mayoría de los seguidores de la serie de comics.

Los ***seguidores*** de los comics Marvel están de ***enhorabuena***. Por un lado Spiderman es un ***pedazo*** de juego para los aficionados a las plataformas 3D y, por otro, X-Men: Mutant Academy... ¿es un genial ***beat'em-up 3D***?



Tras incontables retrasos, uno de los títulos más esperados por los seguidores de la MARVEL hace aparición en **España**, con dos meses escasos de diferencia con respecto a la versión **USA**. **X-MEN: MUTANT ACADEMY** lleva más de dos años en desarrollo, aunque el motivo de esta larga espera no ha sido depurar el código y crear un perfecto *beat'em-up*, sino aprovechar el tirón comercial del film X-Men. Todo parecía indicar que el título de ACTIVISION complacería a los *freaks* de los *beat'em-up* y volvería locos a los seguidores de los comics de la MARVEL, pero no ha sido así. Los maniacos de LA PATRULLA X se lo pasarán bomba emulando a sus super-héroes, pero **X-MEN: MUTANT ACADEMY** deja mucho que desear como *beat'em-up*. La inteligencia artificial de los enemigos es patética (comparable en ocasiones a la de MK II), los pocos golpes especiales de los personajes son



X-MEN: MUTANT ACADEMY

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)





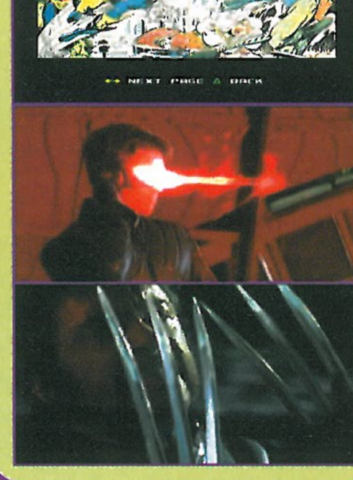


El modo Cerebro



En este modo tendremos acceso a los extras, los cuales deberemos ir descubriendo a medida que nos acabamos el juego con diferentes personajes.






menos efectivos que una escopeta de feria y con un solo botón (el de *counter*) podremos cargarnos hasta al más hábil de los enemigos. Gráficamente, el título de ACTIVISION no es demasiado flojo, aunque la animación de los personajes no haya sido creada con *motion capture*. Los escenarios resultarán familiares a la mayoría de los seguidores de los comics, y el motor gráfico es solido y estable. Lo mejor de **X-Men: Mutant Academy** son sus extras, entre los que se incluyen una galería con las portadas más emblemáticas de la serie y hasta el *trailer* promocional de la película, recién estrenada en **España**. ➾ DOC





GRAFICOS 89

el motor gráfico del juego de ACTIVISION es sólido y colorista, aunque su frame rate no es excesivamente alto. La animación deja mucho que desear, ya que no se ha usado ningún tipo de motion capture.

MUSICA 74

La banda sonora de X-MEN: MUTANT ACADEMY brilla por su ausencia. Tan sólo podremos escuchar alguna que otra composición en la introducción del juego y en algunos escenarios cuyo sonido ambiental no sea el protagonista.

SONIDO FX 80

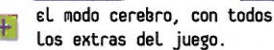
Al igual que la famosa canción de ELVIS PRESLEY (y de ROXETTE, claro), «crash, boom, bang». eso es lo único que vamos a escuchar durante los combates de X-Men, amén de algún «ouch», «Ha!» y «yeah!».

JUGABILIDAD 81

si eres un gran aficionado a los BEAT'EM-UP, no juegues a X-MEN: M.A. si por el contrario lo que te gustan son los comics, su mínima dificultad y los cutres movimientos especiales, no te importará.

GLOBAL





\+ el modo cerebro, con todos los extras del juego.

\- su jugabilidad no puede compararse a títulos como SFA3 o TEKKEN 3.

Haz el humor y LA GUERRA





Team Buddies

Hacer de la guerra algo divertido es algo **habitual** dentro de los videojuegos. Team Buddies convierte una batalla **fratricida** entre peculiares seres en forma de huevo, en un universo de violentas y, aunque les duela a los educadores, **simpáticas** aventuras.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS

Estamos seguros que TEAM BUDDIES sorprenderá a muchos por sus grandes dosis de humor (en ocasiones aunténticamente truculento) y por su exquisito aspecto gráfico, pero también creemos que dicha sorpresa no durará mucho tiempo. Y es que el problema que tiene este juego es que su mecánica es original, pero no demasiado atractiva como para mantener delante del televisor durante mucho tiempo a los usuarios. La mecánica del juego es la siguiente. Nosotros controlamos a un equipo de *Buddies* (algo así como huevos de colores con pies, manos y mucha mala uva), y nuestra misión será cumplir determinados objetivos que se nos planteen antes de comenzar la partida. Para llevar a cabo éstos, la mayoría de las veces tendremos que exterminar a otra banda de *Buddies* rival que se interpondrá en nuestro camino. Para realizarlo, deberemos construir nuestro propio armamento apilando cajas en determinadas zonas. Según el número de cajas que juntemos (hasta 8) y la forma de éstas al unirlas, obtendremos un *item* diferente. Estos pueden ser desde una UZI, hasta un tanque, pasando por, incluso, más soldados para nuestra banda. Estas cajas son de color rojo, pero si encontramos las preciadas cajas azules, al incorporarlas a la «construcción» obtendremos armas mucho más potentes. Y esto es, a grandes rasgos, la base del juego. Luego todo se adereza con la naturaleza de las misiones, que van desde rescatar una bici-

TEAM BUDDIES

Team Buddies © 2000 Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published under license from Psygnosis Ltd. Psygnosis and Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd.

Los tanques tienen la ventaja de su alto poder destructivo, pero restan movilidad al Buddie.






VALORACION

● TEAM BUDDIES es un buen juego. No es nada del otro mundo, pero entretiene. Quizá los simpáticos gráficos estén a más altura que el resto de apartados, pero cumple con la misión de entretener. Una pena que el doblaje de nuestros amigos de LA NOCHE MAS LOCA no se integre como debiera en el juego, dando la impresión que las frases se sueltan sin ton ni son, sin conseguir ser creíbles.

TEAM BUDDIES

ARCADE BELICO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Continuaciones	INFINITAS
Niveles	30
Modos de juego	2
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



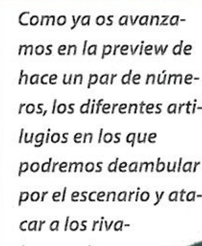
Construye tu arma







Lo primero que debemos saber es cómo conseguir armas. De unos globos caen cajas que aterrizan en un lugar determinado. Debemos ir allí y recoger las cajas. Seguidamente nos dirigiremos a una zona marcada con flechas donde habrá que apilarlas. Luego una patadita y obtendremos el arma. Según el número de cajas, obtendremos un diferente *item*.





Como ya os avanzamos en la preview de hace un par de números, los diferentes artilugios en los que podremos deambular por el escenario y atacar a los rivales son de lo mejor del juego.



cleta robada, hasta colocar papeleras y eliminar basura o, lo más habitual, aniquilar las fuerzas enemigas. Lo más destacable son las secuencias que se intercalan entre las misiones, todo un prodigio de imaginación, humor y violencia gratuita. El punto negro lo pone uno de los apartados previamente «estrella» del juego. El doblaje de nuestros amigos de LA NOCHE MÁS LOCA ha sido desaprovechado, apareciendo sus frases de forma inconexa y casi imperceptible, dando la impresión que se han colocado como pegotes a lo largo de las partidas. Un lunar dentro de un juego simplemente correcto. **THE SCOPE**

SECUENCIAS

Además de la intro, durante el juego encontramos muchas secuencias humorísticas, siendo la mayoría de ellas guiños a películas tan conocidas como TERMINATOR 2 o INDIANA JONES EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA. Su realización técnica es soberbia y están plagadas de humor violento.



GRAFICOS 85

es lo mejor del juego. están repletos de buen humor y, lo que es mejor, no por ello carecen de calidad y de estilo propio. mención especial para las diferentes secuencias, muy trabajadas y realmente entretenidas.

MUSICA 80

La verdad es que están bien resueltas, son variadas y no molestan en absoluto. quizá las pisan demasiado los efectos de sonido, aunque eso se puede ajustar en el menú de opciones.

SONIDO FX 75

por una parte, los efectos de explosiones y disparos son buenos, pero lo que más importancia debiera haber tenido, el doblaje, no convence. Las frases apenas se escuchan con nitidez y no siempre en el momento adecuado.

JUGABILIDAD 81

TEAM BUDDIES entretiene, pero quizá no demasiado tiempo. Al principio hace gracia y su original mecánica convence. sin embargo bastarán unas pocas partidas para acabar un poco cansado de repetir siempre la misma estrategia de juego.

GLOBAL



+ Las secuencias son divertidas y muy cuidadas.
- el humor de los de LA NOCHE MÁS LOCA no ha sido aprovechado como se debería.

Ahí va ese BOLIDO

Mille Miglia

Mille Miglia es el nombre de una carrera legendaria, celebrada en Italia entre 1927 y 1957, y que en 1977 se recuperó y que ahora se ha convertido en una especie de **escaparate** de deportivos clásicos. Este juego pretende trasladar esa magia.



Como curiosidad no está mal, pero si elegimos al Fiat 500 como coche, haremos el ridículo. Debido a su lamentable velocidad, seremos rebasados una y otra vez sin poder reaccionar.



O no hay ninguno, o vienen a pares. Un mes después de Spirit Of Speed damos la bienvenida a **Mille Miglia**, un *arcade* de conducción ambientado en la célebre carrera italiana de coches de época. De esta manera, y al igual que el citado título de ***Dreamcast***, el diseño de los vehículos es lo más destacable del conjunto, con una oferta de 18 coches de diferentes décadas divididos en 3 categorías según la fecha de fabricación, que recorrerán 10 diferentes circuitos. Incluye un modo para dos jugadores simultáneos y la posibilidad de «pintar nuestro vehículo». Podríamos seguir insistiendo en la calidad de la representación de los coches, pero es que todo el interés que previamente despierta el juego se va al traste al poco tiempo. Resulta que, si al

Los juegos de luces son destacables y los reflejos, aunque éstos cantan un poco. Por ejemplo, el reflejo del sol en la carrocería se produce incluso en los túneles.

Dos Jugadores





Nunca está de más poderse echar unas partiditas jugando simultáneamente a dobles, pero en esta ocasión, aunque la velocidad sigue manteniéndose, la nitidez impide una buena jugabilidad.

Lo mejor del juego es el diseño de los automóviles, en especial el de los más antiguos. En esta pantalla tenéis un buen ejemplo de esto, con dos coches de principios del siglo reproducidos con total fidelidad.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCI
PROGRAMADOR	KUNG FU GAMES

VALORACION

El caso de SPIRIT OF SPEED 1937 y de MILLE MIGLIA son muy parecidos, ya que la buena intención de los creadores por intentar realizar algo original naufraga en el océano de la ausencia de alicientes. Es de agradecer el cuidado en el diseño de los vehículos, pero los poquísimos recursos jugables para mantener el interés del jugador, echan por tierra el trabajo previo. Una auténtica lástima.

MILLE MIGLIA

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Escenarios	10
Categorías	3
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)







«Piano se llega lontano»



Lo que nadie puede echar en cara a MILLE MIGLIA es su tremenda velocidad de juego, quizá una de las más vertiginosas del catálogo de PLAYSTATION. Sin embargo, en esta ocasión se convierte en un enemigo, ya que la errónea rutina de choques y el control del coche hace que lleguemos primeros sin ningún esfuerzo.

tomar una curva, no frenamos, después del golpetazo no perdemos apenas velocidad, con lo cual es mejor hacer esto que frenar y trazar correctamente la curva. Los otros coches sí que trazan las curvas, con lo cual, sin ningún tipo de habilidad ni esfuerzo, a las primeras de cambio nos colocaremos en primera posición, convirtiéndose cada carrera en un simple paseo. Una pena pero, ¿para qué están los *Game Testers*? **THE SCOPE**



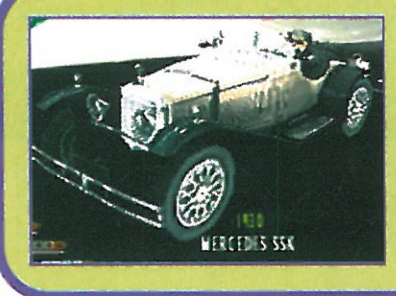
Coches





18 clásicos dispuestos a correr, alguno de ellos oculto, completan la oferta de MILLE MIGLIA. Además, se pueden pintar de diferentes colores, con lo que la cifra final de coches diferentes llega a 80. Para conseguir los coches secretos únicamente debemos ir ganando los torneos del modo campeonato, algo que, como ya os hemos explicado, no nos costará ningún esfuerzo.











GRAFICOS 85

Si sólo evaluáramos el aspecto de los vehículos, la nota sería altísima. Incluso el circuito que pasa por Roma merece ser destacado. Pero los escenarios son repetitivos, sosos y... pasan demasiado rápido.

MUSICA 82

La verdad es que la de la intro y los menús no está mal, es animada y con el ritmo de una carrera. Durante las competiciones desaparece por completo, dejando el protagonismo a los efectos de sonido.

SONIDO FX 86

Nada del otro mundo. El típico sonido de motores, de derrapes y de colisiones. No están mal pero tampoco son una cosa como para dar botes. Cumplen sobradamente, que es lo que importa.

JUGABILIDAD 70

No hace falta trazar las curvas. Frenar y tomarla correctamente costará más tiempo que no frenar, darse el tortazo y seguir. Esto hace que a la tercera curva nos pongamos en primera posición. ¿Qué aliciente tiene esto?

GLOBAL



\+ El diseño de los coches es muy atractivo.

\- Lo complicado es no ganar la carrera. El doblaje es cómico (debe ser sudamericano).

Hercules The Legendary Journeys

El MACARRA mitológico

Tras el moderado *éxito* cosechado por el juego de Xena, Titus vuelve a *adaptar* otra de las *series* pseudomitológicas de TV de Sam Raimi. Ahora le toca el turno al *semidios* Hércules, el hombre de la *fuerza* ilimitada y el pelo libre de *caspa*.



Aquí tenéis una prueba visible de que no es bueno subsistir únicamente a base de maíz y mazorcas por vía rectal. Este pobre fulano tiene el aspecto físico de una mazorca y hasta habla de manera incoherente.



Seguro que muchos de vosotros, aunque reneguéis en público de ello, habéis visto algún capítulo de la serie de TV, por lo que ahorraré esfuerzos en hablaros de ella. Este juego, producido por TITUS y programado por PLAYER 1, pretende trasladar la atmósfera de acción, humor y mitología del show televisivo a través de una ambiciosa aventura en la que el jugador controlará al hijo de Zeus y, en momentos puntuales, a sus amigos Ioalus y Serena.

Ambiciosa en lo refente al tamaño del mapeado, ya que en mecánica y calidad técnica, **HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS** está muy por debajo de otras creaciones para ***N64***, como ZELDA. A golpe de callo, Hércules recorre la Grecia de sus amores resolviendo los problemas de aquellos que surgen a su paso. A veces es alguien que ha perdido a su gato o una señora que tiene hambre y necesita algo gordo que llevarse a la boca... La aventura es un ir y venir de objetos que nos hace pensar lo poco





Iolaus es el rey a la hora de trepar a los tejados o la terraza de una moza. Siempre que haya una enredadera, allí le tendréis arrastrándose como una lagarta.





«No huyas, Hércules, tontín. Ya verás como sólo duele al principio», decía el lascivo «demoño» de barro mientras perseguía las tersas nalgas del hijo de Zeus. «Si vienes conmigo te enseño mi Ibertrén».



Los bandidos son chicas Scout en comparación con los lobos. Estos son aún más palizas que el perro de THE SCOPE. Aquí téneis a uno de ellos a punto de propinar una patada de Kick Boxing al rostro de Hércules.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN/TITUS
PROGRAMADOR	PLAYER 1 INC.

VALORACION

● ¿qué hubiera resultado de fusionar el hardware de N64 con la emocionante mecánica del xena de PLAYSTATION? seguramente un cartucho infinitamente mejor que esta desmayada aventura, medianamente salvada gracias a la solidez de los escenarios y la cada vez más evidente carencia de grandes títulos para N64, que nos empuja a juegos tan sosos como éste. pero menos da una piedra.

HERCULES THE LEGENDARY...

AVENTURA

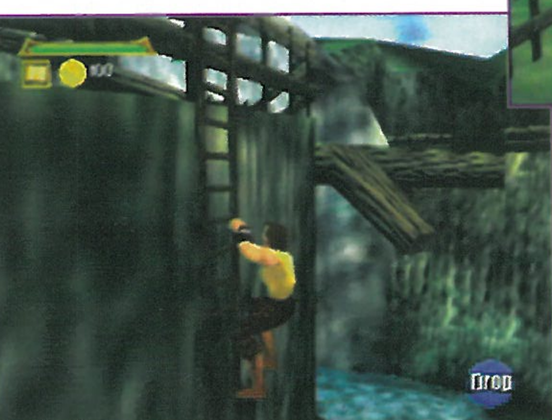
Megas	128
Jugadores	1
Mundos	12
Vidas	1
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	MEMORY PAK

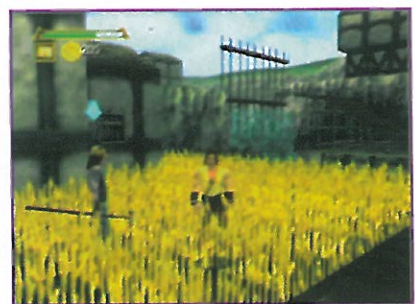
que han evolucionado algunos juegos desde aquel THREE WEEKS IN PARADISE de ***AMSTRAD CPC***. Fuera de las ciudades, la cosa se anima con la aparición de lobos, bandidos y algún jefazo, pero en líneas generales el desarrollo no es muy trepidante. Al menos, en PLAYER 1 se han puesto las pilas desde su última producción para ***N64*** (ese crimen llamado MILO'S ASTRO LANE) y han creado unos escenarios asombrosamente sólidos, sin abusar del efecto niebla. **HERCULES** es flojo, pero no van a abundar demasiado las aventuras para ***N64*** de aquí a fin de año, por lo que si ya tienes el ZELDA y no eres demasiado escrupuloso, a lo mejor puede que incluso te interese. **NEMESIS**















¿Quién dijo que ser «hijo de papá» era un chollo? Hércules posee una gran fuerza, pero no tiene un minuto de descanso: salva a fulano, ciega a mengano, no dejes que el «demoño» de barro te ponga una varita...






Como en aquellos entrañables números cómicos del circo en los que salían 75 payasos de un coche mínimo, las tiendas de campaña no cesan de vomitar decenas y decenas de bandidos para apalear.

Los amigos del mazas





En determinados momentos, el jugador se ve obligado a tomar el control de dos de los amigos de Hércules, con la intención de aprovechar sus habilidades especiales. El oxigenado Iolaus es un hacha a la hora de trepar por viñas y enredaderas, mientras que la centaura Serena es experta en el tiro con arco y rejoneo.

GRAFICOS 83

La animación y el diseño de los personajes es algo cochambroso, pero queda parcialmente eclipsado por el sólido entorno de bosques y ciudades que dan cobijo a la acción del juego. Una de cal y otra de arena.

MUSICA 76

Tan mediocre como el resto del juego, la banda sonora de HÉRCULES no aporta nada al juego. Está ahí, en un segundo plano ante los efectos de sonido y no tiene ninguna importancia para el conjunto del juego.

SONIDO FX 78

Como los gráficos, los FX ofrecen lo peor y lo mejor. En segundos pasarás de la admiración (ante los efectos envolventes de los soldados atacándote) al despiporre de escuchar lo que pretende ser el llanto de una niña.

JUGABILIDAD 79

Ya podría el hijo de Zeus pedirle a su padre un caballo (o al menos un asno a pilas) para no tener que atormentar al jugador con eternas caminatas. Y de paso, podría añadir algunos golpes mejores que unas tristes patadas.

GLOBAL



+ El conseguido efecto de lejanía en las ciudades.

− El XENA de PLAYSTATION era infinitamte mejor en todos los aspectos.



Perfect Dark

El inventario es, con diferencia, una de las pantallas del juego que más que se utilizará durante la aventura. El cambio de arma será una práctica constante.

En una época en que las ***heroínas*** virtuales son cada vez menos virtuales, existe una pequeña consola ***capaz*** de demostrar que la diversión sigue estando muy por ***encima*** de todo lo demás. Perfect Dark es, desde hoy, «el juego» de dicha consola.

Ha sido RARE, una vez más, la compañía encargada de demostrarnos que la potencia de una consola está muy por encima de lo que se espera de ella. Programar buenos juegos es cuestión de interés y, sobre todo experiencia, y de esto último RARE va sobrado. De **Perfect Dark** nos esperábamos lo mejor y por suerte este título ha colmado todas nuestras aspiraciones. 32 *Megabits* dan para mucho, una capacidad de cartucho de la que muy poca gente dispone y que, en muchas ocasiones, no son justificadas. RARE las ha utilizado para llevar a buen puerto casi todo aquello que había ideado. Ha creado una magnífica aventura, con decenas de niveles y una variedad gráfica, de contenidos y de desarrollo realmente asombrosa. Las excelentes animaciones de Joanna y el resto de enemigos del juego es un

Joanna puede registrar a sus enemigos una vez que éstos han muerto. Para hacerlo no hay más que colocarse sobre ellos y pulsar Select.

SUPER Information

CARTUCHO	32 MEGAS
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	RARE

PERFECT DARK

AVENTURA / SHOOT'EM-UP

Megas	32
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGÍA
Game Boy Printer	SÍ
Rumble	SÍ
Infrarrojos	SÍ
Grabar Partida	SÍ (3)











Enemigos. Los enfrentamientos con los enemigos de final de nivel son, con diferencia, uno de los aspectos más espectaculares de PERFECT DARK. El tamaño de éstos, las técnicas de ataque que utilizan y la forma en que hay que derribarlos, son un derroche de imaginación por parte de RARE, que ha demostrado estar muy por encima del resto de programadores.




Clásicos de ayer. RARE se ha servido de leyendas del videojuego para dotar de una enorme variedad a PERFECT DARK. SPY HUNTER, OPERATION WOLF o el mismísimo SIMÓN, han servido de inspiración para determinados niveles del juego que aparen una única vez durante la aventura. Por suerte, hay un menú llamado «Sub-juegos» desde el que es posible acceder a cada uno de los eventos especiales de la aventura, como son este tipo de fases. La única condición para acceder a ellos es haber completando unos determinados niveles de la aventura. Un magnífico aliciente que invita a jugar constantemente a PERFECT DARK.

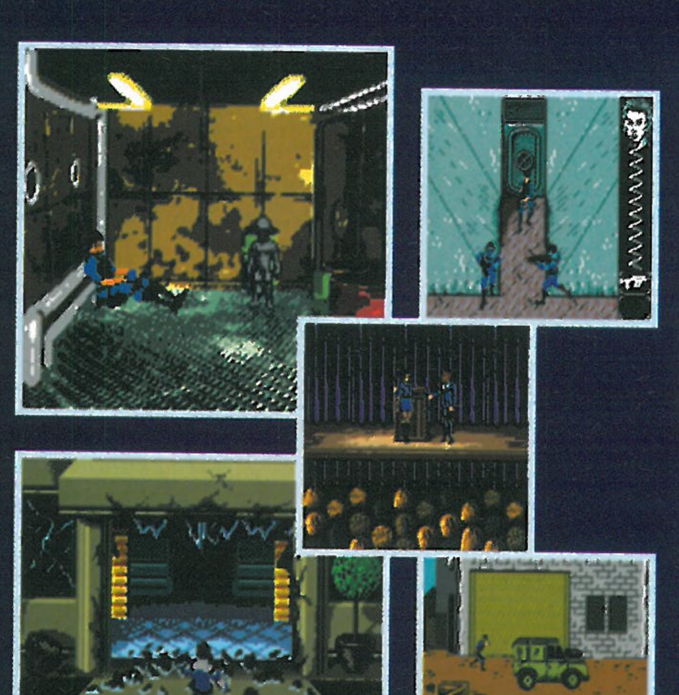




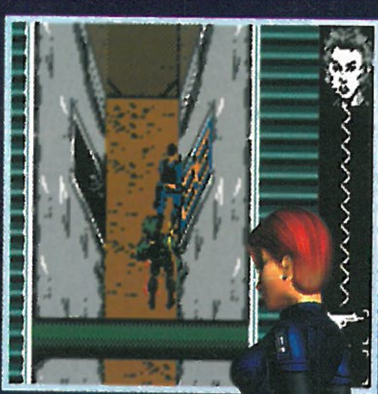


2 Jugadores. Uno de los modos en que más interés ha puesto RARE es en el modo multijugador, a través del *Game Link*. Más de una decena de modos de juego y un total de 25 mapeados que el jugador deberá descubrir rescatando rehenes en el modo aventura. Algunos niveles son realmente originales, e incluso hay algún que otro jueguecillo oculto...

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
96	85	95	95	95
Gráficamente, PERFECT DARK es... perfecto, pero hay un aspecto que nos apetece destacar muy por encima del resto: las animaciones. Tanto en Joanna como el resto de personajes son magníficas. El tamaño de los sprites es alucinante.	Debemos reconocer que en este apartado el juego flojea bastante, con una banda sonora que, aunque pegadiza, no destaca por su calidad técnica. Hemos oído cosas mucho mejores de la propia RARE.	Ahora que ya está cerca GAME BOY ADVANCE, nos cuesta creer que alguien pueda superar la calidad sonora de PERFECT DARK. Además de los magníficos efectos, ¡todas las voces están digitalizadas!... aunque eso sí, en inglés.	PERFECT DARK es un juego que parece realmente complicado en un principio. No hay que asustarse. Un poco de práctica servirá para comprender que finalizar la aventura es una simple cuestión de tiempo... y diversión.	  + La innumerable cantidad de opciones que es capaz de ofrecer.  – Al final, PERFECT DARK resulta un juego un poquillo corto.







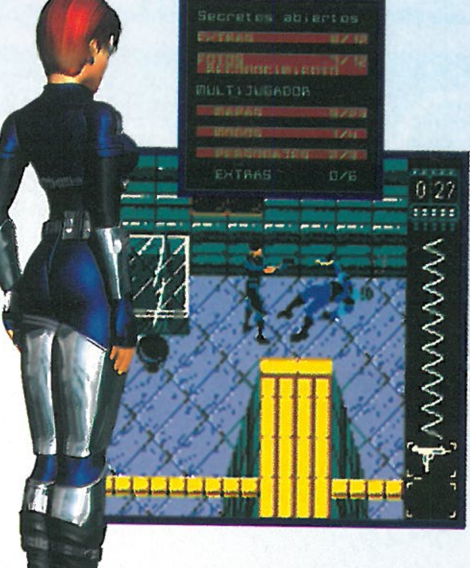
VALORACION

● pocos juegos son capaces de enganchar al jugador como lo hace PERFECT DARK. Hacerse con el control de Joanna no es una tarea sencilla, pero una vez conseguido, la historia, los gráficos, las animaciones y, sobre todo, el enorme número de opciones disponibles, hacen de esta aventura un juego difícilmente igualable.

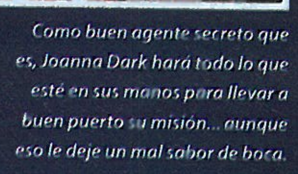
● el modo multijugador de PERFECT DARK es también uno de los más elaborados de cuantos hemos visto. Además, es de los pocos cuya existencia tiene sentido, pues en la mayoría de las ocasiones eran un simple reclamo para el jugador.

● sólo queda esperar con impaciencia la próxima producción de RARE, el mismísimo DONKEY KONG COUNTRY.

simple aperitivo de lo que se avecina. Unos elaborados mapeados, llenos de elementos tras los que Joanna puede ocultarse, permiten dotar a la aventura de un aliciente especial: la tensión. Como en METAL GEAR SOLID, Joanna deberá acercarse a los enemigos sin que éstos se percaten de su presencia. No hacerlo significará, en muchas ocasiones, morir acribillados a balazos, por lo que casi siempre saldrá más a cuenta avanzar con cuidado. La variedad de niveles, con fases al estilo SPY HUNTER (el parecido es excesivo) o el mismísimo OPERATION WOLF, y los modos multijugador, a través del *Game Link*, son una experiencia diferente. Por primera vez en GAME BOY, un modo para dos jugadores cobra sentido. Además son sumamente divertidos. El gran número de sistemas de enfrentamiento y mapeados tienen buena culpa de ello. PERFECT DARK es una pequeña joya que, como su nombre, resulta perfecto. Tan sobrados van los señores de RARE que ¡han digitalizado todas las voces del juego! La lástima es que están sólo en inglés. En fin, a partir de hoy será «casi» PERFECT DARK. J. C. MAYERICK





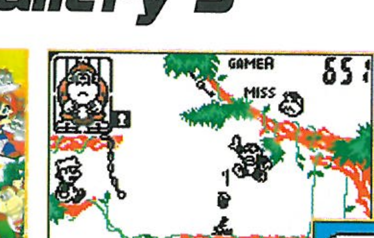


Como buen agente secreto que es, Joanna Dark hará todo lo que esté en sus manos para llevar a buen puerto su misión... aunque eso le deje un mal sabor de boca.

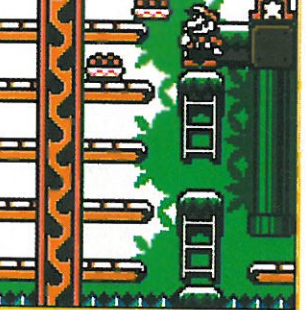
GALERIA de coleccionistas

Game & Watch Gallery 3











La princesa Peach será la encargada de entregarnos los nuevos juegos que se vayan descubriendo. Para conseguirlos hay que recoger un buen número de estrellas.



SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO



Cada vez que llega una nueva recopilación de éstas a nuestras manos, corremos a ver qué nuevas joyas ha «emulado» NINTENDO para nosotros. En esta ocasión, a decir verdad, costó algo más de trabajo descubrir cuáles eran esos títulos, puesto que de los diez que se han incluido, sólo cinco de ellos son accesibles desde un primer momento. A los EGG, GREENHOUSE, TURTLE BRIDGE, MARIO BROS. y DONKEY KONG JR. hay que añadir los FLAGMAN, JUDGE, LION, SPITBALL SPARKY y ¡DONKEY KONG II!, aunque estos últimos sólo aparecen cuando el jugador ha conseguido un determinado número de estrellas (a 200 puntos por estrella). La «emulación», como siempre, es casi perfecta (sólo limitada por la resolución de la pantalla), aunque el verdadero atractivo de estas recopilaciones está, casi siempre, en la gran cantidad de añadidos que presenta, a modo de museo de GAME & WATCH, el auditorio, etc., sin desdeñar en ningún caso la enorme jugabilidad de cada una de esas joyas que se ha versionado. J. C. MAYERICK

VALORACION

GAME & WATCH GALLERY 3 es un cartucho para un espectro de público muy diferente. Los más pequeños disfrutarán con él por la enorme sencillez de los juegos que incorpora. Los más veteranos disfrutarán reviviendo los días en que jugaban a los GAME & WATCH. El resto quizá encuentre esta recopilación fuera de lugar. A nosotros nos parece genial.



GAME & WATCH GALLERY 3

CLASICOS GAME & WATCH

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	VARIABLE
Juegos	10
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS 85

Lo único destacable del apartado gráfico de GAME & WATCH GALLERY 3 es la enorme fidelidad con los originales, así como la exquisitez de su diseño. Las versiones modernas cuentan con un colorido soberbio.

MUSICA 92

Es uno de los apartados en los que NINTENDO ha puesto mayor interés. No hablamos ya de las melodías que ambientan los diferentes menús del juego, sino también de las versiones que se encuentran en el auditorio.

SONIDO FX 80

¿Qué vamos a decir de los efectos de sonido? Tan sólo que en GAME & WATCH se limitan a emular (con toda perfección eso sí) los estridentes pitidos que solían emitir los GAME & WATCH. Más no se puede hacer.

JUGABILIDAD 92

Aquellos que disfrutasen con estos «videojuegos» de primera generación, encontrarán en GAME & WATCH GALLERY 3 un excelente cartucho, casi imprescindible. A los que desconozcan el tema, es posible que les disguste.

GLOBAL



+ Recordar aquella época con versiones idénticas es fantástico.

- Como en muchos juegos, sólo es posible almacenar una partida a la vez.



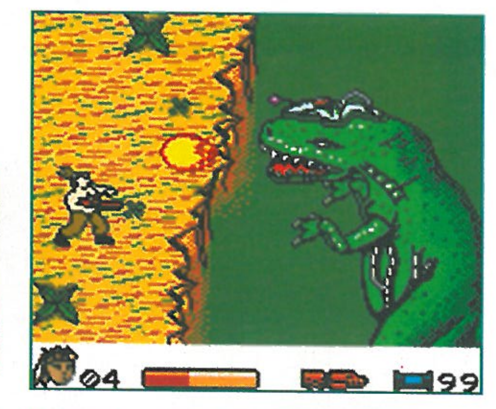
UPER JUEGOS - Microsoft Internet Explorer
rchivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda
Atrás Adelante Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Historial Correo Imprimir Modificar Discutir
ección http://www.zetasuperjuegos.com/
Ir a Vínculos

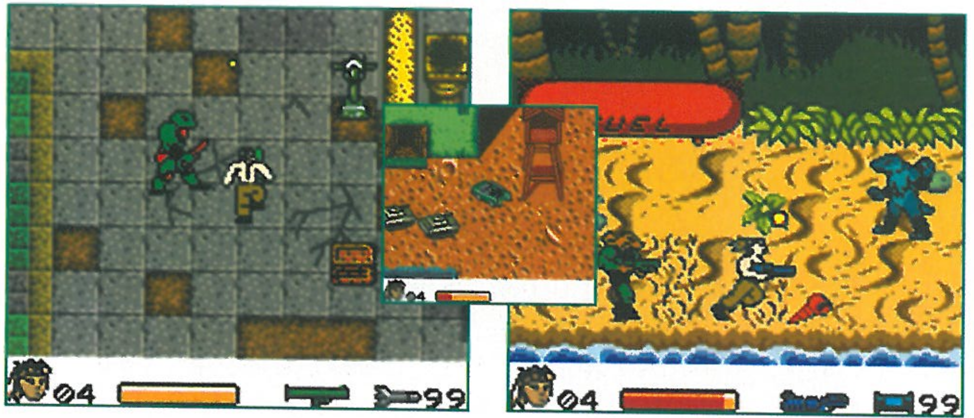
MAS LUCES que sombras

Turok 3: Shadow of Oblivion

Es una de las **sagas** con más solera de Game Boy Color. Y lo **mejor** de todo es que, con cada nueva entrega, el nivel técnico del juego **crece** increíblemente.







El grupo barcelonés BIT MANAGERS, que en estos días se encuentra inmerso en infinidad de proyectos, ha encontrado el tiempo necesario para programar una nueva entrega de la saga TUROK, que con el sobrenombre de **SHADOW OF OBLIVION**, vuelve a presentarse con la estructura habitual y las mejoras técnicas a las que estos chicos nos tienen acostumbrados. La tónica en esta ocasión es la variedad, ya que se incluyen niveles de corte diferente al habitual, aunque las fases de plataformas siguen manteniendo el aspecto al que TUROK nos tiene acostumbrado. Un muy buen juego, ciertamente divertido, y con una calidad técnica notable, sobre todo en gráficos. J. C. MAYERICK





SUPER Information

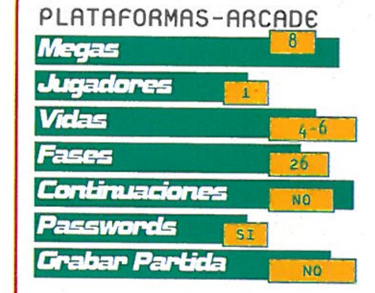
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BIT MANAGERS

VALORACION

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION es un juego para los amantes de la saga. La variedad de los niveles diferencia un tanto a esta nueva entrega de las anteriores, aunque no deja de ser lo que ya se vio en ellas. Hay que destacar la complejidad de algunos enemigos, algo que no resulta nada fácil de programar en una consola como GAME BOY.

TUROK 3: SHADOW OF...

PLATAFORMAS-ARCADE



Megas	8
Jugadores	1
Vidas	4-6
Fases	26
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 91

Aunque mantiene el estilo gráfico de los anteriores TUROK, la mejora es considerable. Algunos enemigos de final de nivel son alucinantes, y las secuencias entre niveles son... increíbles.

MUSICA — 93

BIT MANAGERS sigue en su línea. Melodías con un ritmo frenético y muy elaboradas. Cada nuevo trabajo de la compañía parece aportar más y más instrumentos a las músicas. No sabemos dónde estará su límite.

SONIDO FX — 87

Aunque los efectos de sonido son buenos sin más, lo que más llama la atención es que, pese a la complejidad de las músicas, en ningún momento éstas se ven entrecortadas al reproducirse un efecto. Y eso tiene mérito.

JUGABILIDAD — 86

La variedad siempre es positiva y TUROK 3: SHADOW... es, ante todo, una aventura con mucha variedad de niveles y enemigos. Quizá le falte un poquillo más de ritmo a la aventura, aunque el que posee ya es válido.

GLOBAL



+ Es un TUROK y eso siempre es bueno. Técnicamente es difícil de superar.

− La jugabilidad sería mayor si el juego tuviese algo más de ritmo.



SUSCRIBETE

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER

Sí, deseo suscribirme a la revista Superjuegos

- ❑ **Por un año (12 números) al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20%.**
- ❑ **Por un año (12 números) con la riñonera de regalo al precio de 5.400 ptas.**

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.330 ptas. Resto Paises: 15.300 ptas.

APELLIDOS: .... **NOMBRE:** ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... **C. P.:** ....
PROVINCIA: .... **TELEFONO:** ....

Forma de Pago

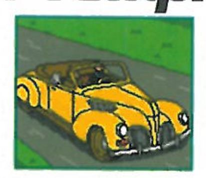
- ❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.**
- ❑ **Giro Postal nº ___________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.**
- ❑ **Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000) Nº _______ / _______ / _______ / _______**

Titular: ______________________ **Fecha caducidad** _____ / _____ **Firma titular** (imprescindible)

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. Correo electrónico:suscripciones@grupozeta.es

Qué buen COLOR

Tintín: El Templo del Sol





TINTIN: EL TEMPLO DEL SOL

PLATAFORMAS



Megas	4
Jugadores	1
Vidas	4-8
Niveles	16
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 89

La apariencia gráfica se ha mejorado bastante, especialmente Tintín, que ahora muestra un aspecto mucho más fiel al de los comics. Las secuencias entre nivel son también muy buenas. Parecen sacadas del cómic.

MUSICA 90

En este sentido no ha variado nada. Las mismas melodías a las que nos tienen acostumbrados, con el buen nivel que eso significa. Tintín, en este sentido, es uno de los juegos con las melodías más pegadizas.

SONIDO FX 75

Es uno de los pocos aspectos que no se han mejorado, algo que ya de por sí no terminaba de cuajar en la anterior versión. En fin, es un aspecto que no se suele tener muy en cuenta en GAME BOY.

JUGABILIDAD 87

La jugabilidad ha mejorado notablemente, merced a las modificaciones que se han realizado en este apartado. Además, TINTÍN: EL TEMPLO DEL SOL es una aventura muy variada, con varios tipos de fases diferentes.

GLOBAL



\+ Mejorar la jugabilidad es lo mejor que se podía haber hecho.

\- Los juegos para GAME BOY COLOR de hoy en día están mucho más elaborados.

Quizá no sea el mejor ejemplo para comparar ambas versiones, pero sólo la apariencia de Tintín justifica la existencia de esta versión.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BIT MANAGERS

INFOGRAMES, como ya hiciera con otros títulos, ha decidido versionar para ***GAME BOY COLOR*** uno de sus mayores éxitos de ***GAME BOY***. En esta ocasión es **TINTÍN: EL TEMPLO DEL SOL**, desarrollado por el grupo barcelonés BIT MANAGERS. Hace poco tuvimos la oportunidad de acercarnos hasta su estudio y charlar con ellos, donde aprovecharon para contarnos las diferentes modificaciones que se habían realizado con respecto a la versión en blanco y negro. Además de la obvia mejora de los gráficos, se han mejorado ciertos aspectos que en la primera versión resultaban realmente preocupantes. La dificultad, por ejemplo, ha disminuido notablemente, proporcionando los *passwords* con mayor frecuencia. También se ha modificado la forma en que Tintín anda o corre. Antes se utilizaba uno de los botones, ahora, en cambio, se alterna un modo y otro pulsando *Select*. Una tarea, *a priori* sencilla, pero que según nos comentaron los propios programadores, no está exenta de ciertas dificultades. El resultado es muy bueno. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

Poco se puede decir de TINTIN: EL TEMPLO DEL SOL. Tan sólo que el trabajo de conversión es muy bueno, partiendo de la base de que tan sólo se buscaba una simple conversión a color, sin otro tipo de añadidos. La apariencia gráfica ha mejorado mucho, al tiempo que las pequeñas variaciones que se han ejecutado sobre el nivel de dificultad hacen que la aventura sea mucho más jugable.




CENTRO MAIL
www.centromail.es
Reservas
SONY
PS2
PlayStation 2
Reserva ya
tu PlayStation 2
y llévate GRATIS
MEN IN BLACK en DVD
MR. JONES MR. SMITH
MIB
MEN IN BLACK
DVD
74.900
(DISPONIBLE A PARTIR DEL 24/11)
¡NO TE QUEDES
SIN ELLA!



Pedidos por Internet
www.centromail.es

METROPOLIS STREET RACER



~~8.990~~ **8.490**

STAR WARS: EPISODE 1-RACER



~~9.990~~ **9.490**

SYDNEY 2000



~~9.990~~ **9.490**

VANISHING POINT



~~8.990~~ **8.490**

RESÉRVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA **GRATIS**

VIRTUA TENNIS



~~8.990~~ **8.490**

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre.

DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 29.900



CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE 1.990



CABLE SCART (EUROCONECTOR) 3.990

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690

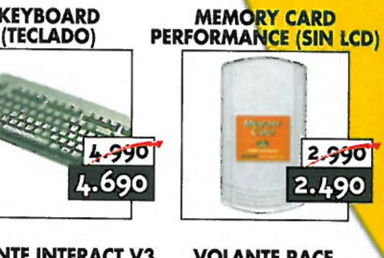
JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 7.990



KEYBOARD (TECLADO) ~~4.990~~ 4.690



MEMORY CARD PERFORMANCE (SIN LCD) ~~2.990~~ 2.490



MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.990





VIBRATION PACK ~~3.990~~ 3.790



VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490



VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL ~~10.990~~ 8.990



VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ 9.990



Juego	Antes	Ahora
AEROWINGS 2: AIR STRIKE	~~8.990~~	8.490
CRAZY TAXI	~~8.990~~	8.490
DEAD OR ALIVE 2	~~8.990~~	8.490
DRAGON´S BLOOD	~~6.990~~	6.490
ECCO THE DOLPHIN	~~8.990~~	8.490
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD	~~8.600~~	7.990
FUR FIGHTERS	~~8.990~~	8.490
GAUNTLET LEGENDS	~~8.990~~	8.490
GIGA WING	~~8.990~~	8.490
GTA 2	~~9.990~~	9.490
HIDDEN & DANGEROUS	~~9.990~~	9.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	~~8.990~~	8.490
MAGFORCE RACING	~~8.990~~	8.490
MAKEN-X	~~8.990~~	8.490
MARVEL vs CAPCOM 2	~~8.990~~	8.490
NBA 2K	~~8.990~~	8.490
NHL 2K	~~8.990~~	8.490
NIGHTMARE CREATURES II	~~8.600~~	7.990
PLASMA SWORD	~~8.990~~	8.490
POWER STONE 2	~~9.990~~	9.490
RAYMAN 2	~~8.995~~	8.490
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA	~~9.990~~	9.490
SILVER	~~8.990~~	8.490
SPIRIT OF SPEED 1937	~~8.990~~	8.490
STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT	~~8.990~~	8.490
SUPER MAGNETIC NEO	~~8.990~~	8.490
TECH ROMANCER	~~8.990~~	8.490
TONY HAWK´S SKATEBOARDING	~~8.990~~	8.490
TOY STORY 2	~~9.990~~	8.490
V-RALLY 2 EXPERT EDITION	~~8.990~~	8.490
VIRTUA ATHLETE 2K	~~8.990~~	8.490
WACKY RACERS	~~8.990~~	8.490
WALT DISNEY WORLD QUEST	~~9.990~~	9.490
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	~~9.990~~	9.490
WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO ED.	~~8.990~~	8.490
ZOMBIE REVENGE	~~8.990~~	8.490























Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



CONTROLLER DUAL SHOCK — ~~4.500~~ 4.190 (Azul, Negro, Transparente, Verde)



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR — 6.990

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB. — 2.490 (Amarillo, Azul, Gris, Rojo)

PS one™ — **NOVEDAD**

PLAYSTATION PS ONE — 19.900

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB. — 3.990



MEMORY CARD — ~~2.100~~ 1.990 (Transparente, Granate, Amarilla, Verde, Azul, Negra)



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990

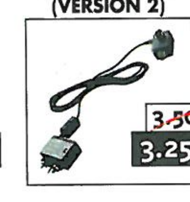


PISTOLA G-CON 45 — ~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN SILVER — 4.990



RFU ADAPTOR (VERSIÓN 2) — ~~3.500~~ 3.250




VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL — ~~11.990~~ 11.490

VOLANTE PSYCHOWHEEL DUAL SHOCK — 7.990



Juego	Antes	Precio
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	3.990	3.690
A SANGRE FRÍA	7.990	7.490
ALL STAR TENNIS 2000	4.995	4.490
ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS	2.490	2.290
BISHI BASHI SPECIAL	7.490	6.990
COLIN McRAE RALLY 2	8.990	8.490
DESTRUCTION DERBY RAW	6.990	6.490
DRAGON VALOR	6.990	6.490
DRIVER	4.490	3.990
F1 RACING CHAMPIONSHIP	6.995	6.490
FINAL FANTASY VIII	3.990	3.490
GRAN TURISMO 2	3.990	3.490
GRIND SESSION	6.990	6.490
JACKIE CHAN STUNTMASTER	4.990	4.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	4.990	4.490
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	4.990	4.490
LEGEND OF LEGAIA	4.990	4.490
MEDAL OF HONOR	3.990	3.690
METAL GEAR SOLID	3.990	3.490
MOTO RACER WORLD TOUR	6.990	6.490
MR. DRILLER	4.990	4.490
NBA IN THE ZONE 2000	7.490	6.990
NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000	8.490	7.490
SILENT BOMBER	6.990	6.490
SPIDER-MAN	7.990	7.490
TARZAN	3.990	3.490
TEAM BUDDIES	6.990	6.490
TENCHU 2	7.990	7.490
TERRACON	4.990	4.490
TOCA WORLD TOURING CARS	7.990	7.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	4.990	4.490
VAGRANT STORY	7.990	7.490
VANISHING POINT	7.990	7.490
VIB RIBBON	3.990	3.490
WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION	4.990	3.990
X-MEN: MUTANT ACADEMY	6.990	6.490


















ALIEN RESURRECCIÓN — ~~7.990~~ 7.490



CHASE THE EXPRESS — ~~6.990~~ 6.490



PARASITE EVE II — ~~7.990~~ 7.490



RAYMAN 2 — ~~6.995~~ 6.490





SYDNEY 2000 — ~~7.990~~ 7.490



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre.

GAME

EXIT



Atención al cliente 902 17 18 19

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

~~11.900~~ 10.990

INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES

~~9.990~~ 8.490

PERFECT DARK

~~10.990~~ 10.490

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

~~9.990~~ 9.490



NINTENDO 64 — 14.990

NINTENDO 64 PIKACHU — ~~20.990~~ 19.990

POKÉMON SNAP — ~~10.990~~ 10.490

CABLE RF — 2.990


MANDO DE CONTROL — 4.990

CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO

MEMORY EXPANSION PAK — 4.990


MEMORY PAK — 2.990


RUMBLE PAK — 3.490

TRANSFER PAK — 2.990



ARMY MEN SARGE'S HEROES — ~~8.990~~ 8.490


CASTLEVANIA — ~~4.800~~ 4.490


CASTLEVANIA 2 — ~~11.900~~ 9.990


DONKEY KONG 64 + MEMORY — ~~12.990~~ 10.990


DOOM 64 — ~~3.990~~ 3.690


GEX 3: DEEP C. GECKO — ~~9.990~~ 9.490


HYBRID HEAVEN — ~~4.800~~ 4.490


J. McGRATH SUPERCROSSS 2000 — ~~9.990~~ 9.490



JET FORCE GEMINI — ~~9.990~~ 9.490


MARIO PARTY 2 — ~~9.990~~ 9.490


MICRO MACHINES 64 TURBO — ~~9.990~~ 4.990


NBA IN THE ZONE 2000 — ~~11.900~~ 10.490


OPERATION WINBACK — ~~8.990~~ 8.490


POKÉMON STADIUM + T. PAK — ~~12.990~~ 12.490


QUAKE 64 — ~~3.990~~ 3.690


RAYMAN 2 — ~~9.990~~ 9.490

RIDGE RACER 64 — ~~9.990~~ 9.490

TAZ EXPRESS — ~~9.990~~ 9.490

TOP GEAR HYPER BIKE — ~~9.990~~ 9.490

TUROK: RAGE WARS — ~~5.990~~ 5.490

PERFECT DARK

~~6.990~~ 6.490

POKÉMON PINBALL

~~5.990~~ 5.490

GAME BOY COLOR


PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL, CLEAR PURPLE

~~12.990~~ 12.490


ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 — 1.290 (BLACK, PURPLE)


GAME BOY CÁMARA — ~~7.990~~ 3.990 (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA)


LINK CABLE LOGIC 3 — 1.490 (BLACK, PURPLE)


MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER — 2.990 (GREY, PURPLE)

CARL LEWIS ATHLETICS 2000 — ~~5.995~~ 5.490

DRIVER — ~~5.990~~ 5.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000 — ~~5.900~~ 5.490

INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES — ~~5.900~~ 5.490


KONAMI GB COLLECTION VOL. 4 — ~~5.900~~ 5.490


METAL GEAR SOLID — ~~5.900~~ 5.490


NASCAR 2000 — ~~5.990~~ 5.490


POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490


POKÉMON AZUL — ~~5.990~~ 5.490


POKÉMON ROJO — ~~5.990~~ 5.490

RAYMAN — ~~5.995~~ 5.490

RUGRATS: TOTALLY ANGELICA — ~~6.490~~ 5.990

SPIDER-MAN — ~~6.490~~ 5.990

TOMB RAIDER — ~~6.990~~ 6.490


TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION — ~~5.990~~ 5.490

X-MEN: MUTANT ACADEMY — ~~5.990~~ 5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre.

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892






A CORUÑA – C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago – C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

ALICANTE – C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951

ALICANTE – C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 99_

ALICANTE Benidorm – AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JÚPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche – C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959








ALMERIA – AV. DE LA ESTACIÓN, 14 TEL: 950 _50 643

BALEARES Palma – C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071

BALEARES Palma – C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza – C/ VIA PUNICA, 5 TEL: 971 399 101

BARCELONA – C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA – C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

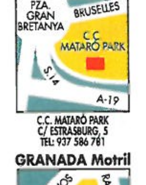
BARCELONA – C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona – C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697









BARCELONA Badalona – C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa – C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró – C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró – C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

BURGOS – C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717

CÁCERES – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 36_

CÁDIZ Jerez – C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CASTELLÓN – AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053











CÓRDOBA – C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360

GIRONA – C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres – C/ MORERIA, 10 TEL: 972 675 256

GRANADA – C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GRANADA Motril – C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián – AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún – C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUELVA – C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630

HUESCA – C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404







JAÉN – PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño – AV. DOCTOR MUGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS – Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701

LEÓN – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada – C/ DOCTOR FLEMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID – C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225






MADRID – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

MADRID – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. – C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas – C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 TEL: 916 520 387

MADRID Getafe – C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles – AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411










MÁLAGA – C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA – C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona – C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo – C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA – C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEGOVIA – C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462

SEVILLA – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223

SEVILLA – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604

TARRAGONA – AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

TOLEDO – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035

VALENCIA – C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALLADOLID – C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao – PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

ZARAGOZA – C/ ANTONIO SANGENIS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA – C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-10-2000



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME

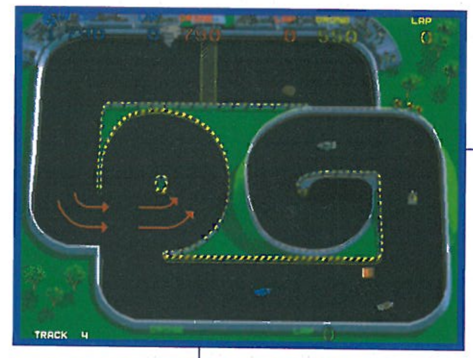




Coordinado por J.C. MAYERICK

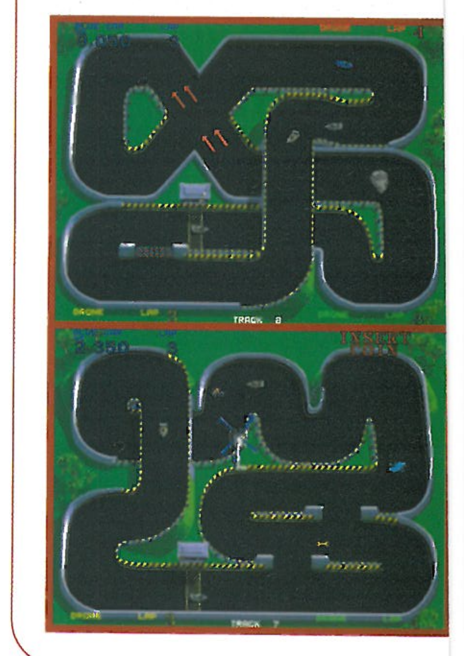
SI EL OBJETIVO FINAL DE UNA COIN-OP ES LA DIVERSION DEL JUGADOR, ENTONCES A SPRINT, SUPER SPRINT Y CHAMPIONSHIP SPRINT HABRIA QUE LEVANTARLES UN MONUMENTO EN CADA SALON RECREATIVO. ¡NUNCA UNA SAGA FUE TAN DIVERTIDA!

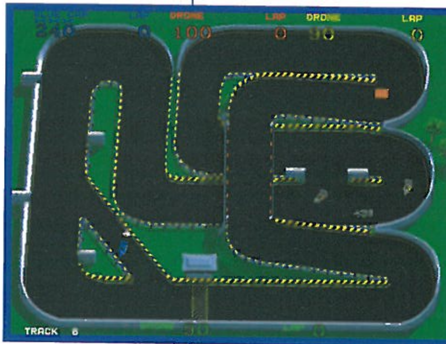


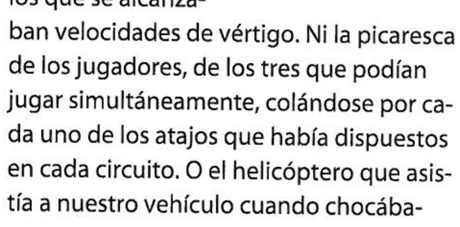


Difícilmente podremos olvidar el tacto de los volantes de SUPER SPRINT, o la increíble sensación de control que proporcionaba su descontrolado giro. También resultará difícil olvidar el endiablado movimiento de unos bólidos de apenas 23 x 10 píxeles, con los que se alcanzaban velocidades de vértigo. Ni la picaresca de los jugadores, de los tres que podían jugar simultáneamente, colándose por cada uno de los atajos que había dispuestos en cada circuito. O el helicóptero que asistía a nuestro vehículo cuando chocábamos contra un muro a gran velocidad. O los charcos de agua que nos frenaban, o los de aceite que nos hacían derrapar. Y qué decir de los tornados, que descontrolaban nuestro vehículo hasta hacernos chocar. Sensaciones que difícilmente pueden ser plasmadas en un triste papel.











SUPER Information

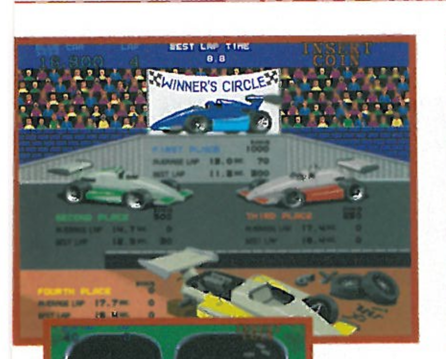
COMPAÑIA	ATARI GAMES
AÑO	1986
GENERO	CONDUCCION
CIRCUITOS	8

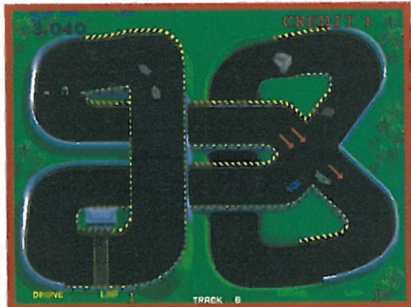
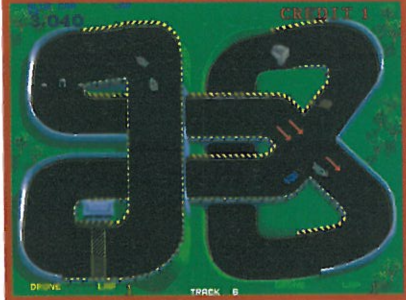
Las asistencias aparecían cuando nuestro vehículo chocaba a gran velocidad contra un muro. Los segundos que tardaba en llegar el helicóptero eran preciosos.



CHAMPIONSHIP SPRINT

Ya que hemos hablado de sensaciones, es mejor centrarse en los cambios que introdujo CHAMPIONSHIP SPRINT, que apareció al mismo tiempo que SUPER SPRINT como una variante de éste para dos jugadores. Los cambios se centraban, básicamente, en tres puntos: el primero, la configuración de los circuitos, conservando tres de SUPER SPRINT e introduciendo cinco exclusivos, de mayor complejidad; la segunda modificación hace referencia a la pantalla de mejora del vehículo, donde se añadió la posibilidad de hacer que el helicóptero de asistencia incrementase su velocidad (en detrimento de la opción de incrementar puntuación); la tercera y última variación se encuentra en el número de obstáculos, más variados y numerosos que en SUPER SPRINT, sobre todo en niveles avanzados. Todo lo demás, básicamente, era idéntico, conformando así otra joya de la jugabilidad.





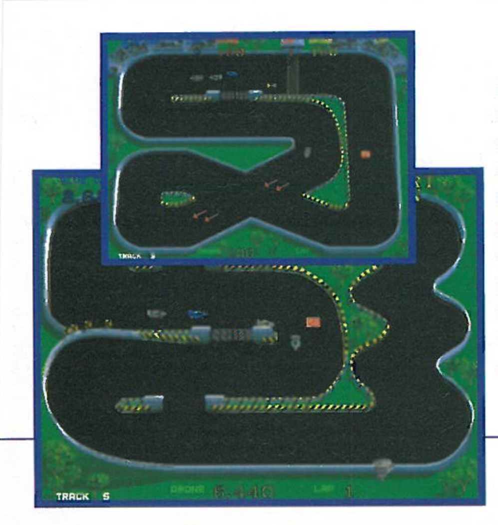
En CHAMPIONSHIP SPRINT se modificó la opción «Incrementar Puntuación» por la de «Helicóptero más rápido», mucho más útil.

SUPER Information

COMPAÑIA	ATARI GAMES
AÑO	1986
GENERO	CONDUCCION
CIRCUITOS	8



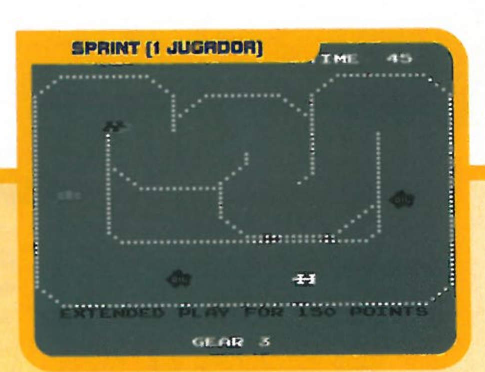
SPRINT



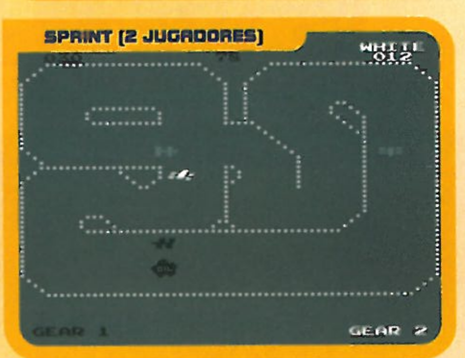
Las famosas barreras eran tan sólo uno de los muchos atajos que se podía encontrar. En algunos circuitos era posible, incluso, tirar campo a través... a riesgo de chocar, claro.

SPRINT (1 JUGADOR)

SPRINT (1 JUGADOR)



SPRINT (2 JUGADORES)



Sprint: 1 y 2 Jugadores

Que SUPER SPRINT cuente con el prefijo Súper no es una casualidad. En realidad SPRINT es una COIN-OP del año 1976, también de ATARI, cuyo desarrollo es idéntico al que este mes nos ocupa. En aquél sólo había que dar vueltas para conseguir la mejor puntuación en un tiempo determinado, cosa harto difícil por cierto. Tiempo después salió una versión para dos jugadores que contaba con doce circuitos diferentes.



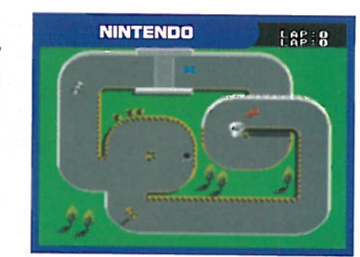
NO ES UNO DE ESOS JUEGOS DE LOS QUE SE HAN REALIZADO VERSIONES PARA TODOS LOS SISTEMAS CONOCIDOS. PESE A LA SIMPLICIDAD DE SU DESARROLLO, LO QUE EN TEORÍA DEBERÍA FACILITAR SU CONVERSIÓN, SUPER SPRINT SÓLO APARECIO PARA CINCO SISTEMAS.

versiones

AMSTRAD **CPC**, **COMMODORE 64** y **ZX SPECTRUM** fueron los únicos sistemas de 8 *bits* que disfrutarón de SUPER SPRINT, amén de la versión **NES** programada por TENGEN. La mejor de todas, en esta ocasión, corrió a cargo de la adaptación para **ATARI ST**, que como las versiones para los ordenadores de 8 *bits*, fue programada por ELECTRIC DREAMS. Todas las versiones conservaban el número de circuitos, la configuración de éstos, etcétera. Pero había algo que ninguna de ellas conseguía (la versión **NES** se acercaba algo más): la jugabilidad de la **COIN-OP**. Puede que la detección de choques, muy deficiente en todas las versiones, tuviese buena culpa de todo esto. La versión **ZX SPECTRUM**, en especial, era una auténtica tortura, pues un simple roce significaba perder varios segundos golpeando de pared en pared. Por otro lado, CHAMPIONSHIP SPRINT sólo se versionó para los ordenadores de 8 *bits*, y como novedad incluía un curioso editor de circuitos.



COMMODORE 64, como siempre, hacia las cosas a su modo. Sólo había tres vehículos en pantalla y, además, sólo permitía elegir entre cuatro circuitos.



Para NES, como siempre, se programó una versión pobre gráficamente, pero de una enorme jugabilidad.







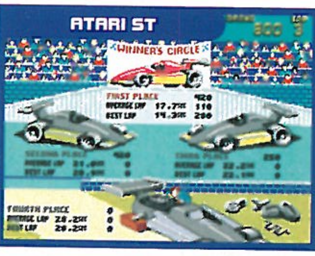




Las versiones para ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC y COMMODORE 64 incluían este sencillo editor con el que se podía crear prácticamente cualquier circuito.







Como en la COIN-OP, SUPER SPRINT para ATARI ST permitía el juego simultáneo de tres jugadores. Gráficamente era idéntico, aunque con algo menos de resolución.

este mes en PC Plus

www.zetazeta.com • www.zetapcplus.com

LOS 50 MEJORES ACCESORIOS

número de octubre ya a la venta

PC PLUS regala la colección de Internet "Guía rápida", avalada por Terra

¡Engánchate!

Colecciona los 7 libros que componen la colección y consigue el diploma "Experto en Internet", certificado por Terra y PC PLUS. Este mes el tema es "Música en MP3". Además, participarás en el sorteo de un fantástico viaje.

Biblioteca PC Plus
GUÍA RÁPIDA DE MÚSICA EN MP3
JULIO CRESPO
JUAN MANUEL MORÓN
FÉLIX JOSÉ SÁNCHEZ
PEDRO SOLIS
terra
Internet, más tuyo que nunca.

En este número:

Comparativas de videocámaras digitales y tarjetas de sonido. También desvelamos los secretos de Windows, evaluamos la primera beta de Microsoft Office 10, así como las claves de "la guerra de procesadores" y los 50 mejores accesorios para el ordenador.

Y además:

Con el SuperCD podrás acceder a Internet gratis con Terra y sacar el máximo partido de los programas más novedosos.



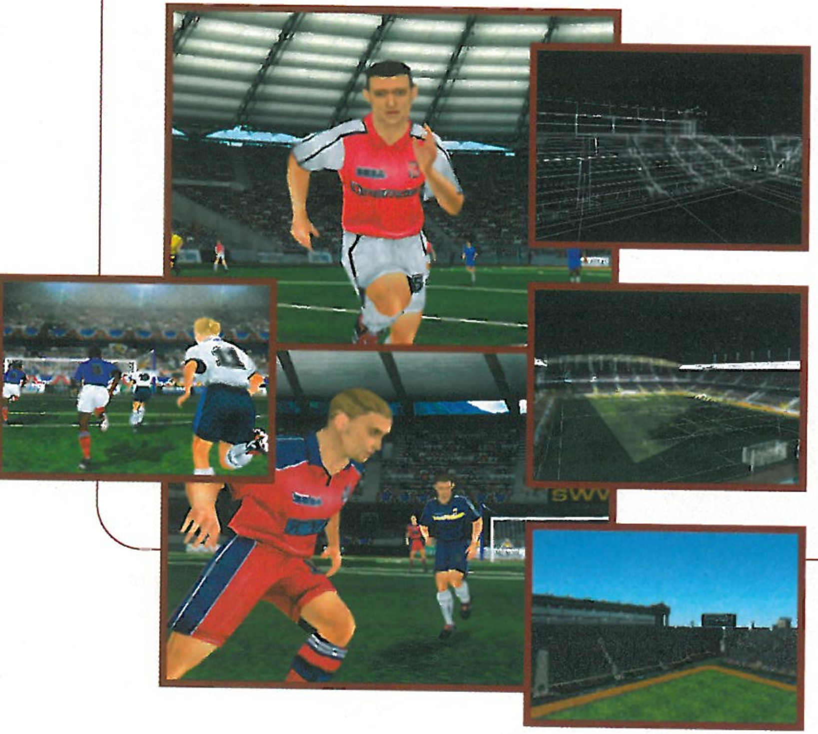


Coordinado por J. ITURRIOZ

CASI UN AÑO DESPUÉS DEL LANZAMIENTO DE DREAMCAST, LA CONSOLA NO CUENTA CON UN JUEGO DE FUTBOL CAPAZ DE COMPETIR EN JUGABILIDAD CON LOS TITULOS APARECIDOS PARA PSX. SEGA QUIERE CORREGIR LOS ERRORES ANTERIORES EN LO QUE SUPONE LA TERCERA ENTREGA PARA SU CONSOLA DE WORLDWIDE SOCCER.

SEGA WORLD WIDE SOC





Entre los aspectos en los que se ha buscado renovar la imagen del programa se encuentran los estadios de fútbol. Para reproducirlos se han tomado imágenes reales de algunos de los estadios con mayor tradición.



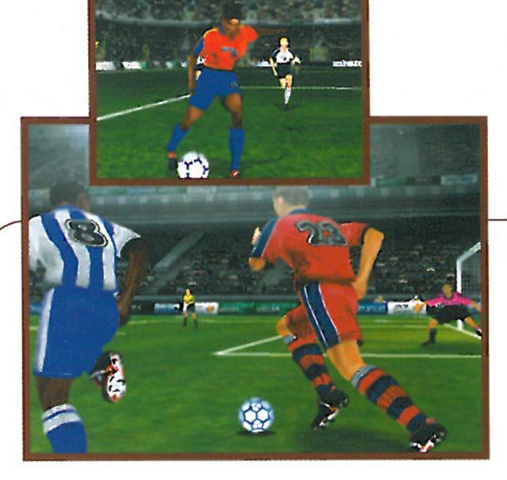
Fútbol femenino

Poco a poco el mundo de los videojuegos deportivos se va abriendo al deporte femenino. Hasta hace muy poco las deportistas sólo se han dejado ver en alguna prueba de las que componen los programas de olimpiadas. Sin embargo, en este mes nos llegan noticias de su aparición en el boxeo (Knockout Boxing 2001), y en el fútbol, gracias a este programa. Como puede observarse el proceso de elaboración gráfico es similar al tradicional.



SUPER Information

FORMATO GD ROM
PRODUCTOR SEGA
PROGRAMADOR SILICON DR.



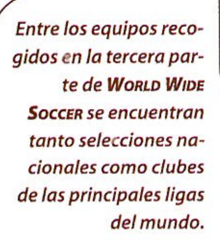




CER 2K1

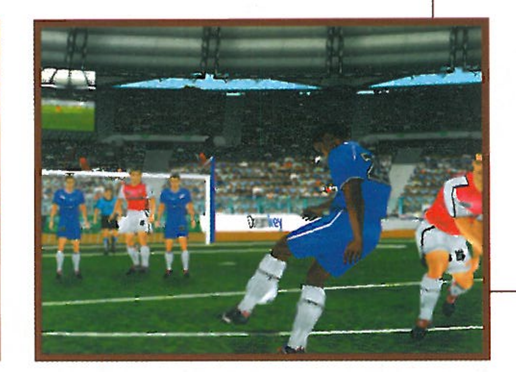


Desde la aparición de ***Dreamcast*** en nuestro mercado, la consola de SEGA ha dado muestra de su enorme potencial en todos los géneros. Sin embargo, dentro de los deportes de equipo, se han producido importantes diferencias. Así, mientras el baloncesto o el hockey sobre hielo cuentan con representantes de gran altura, no se puede decir lo mismo de los simuladores de fútbol. La citada diferencia no se debe al número de lanzamientos, ya que actualmente existen en el mercado 3 programas de este tipo. De estos tres títulos, dos han sido creados por la propia SEGA dentro de la saga **World Wide Soccer**. Ni la primera entrega ni la segunda dieron la talla, pero parece que SEGA quiere subsanar esta situación, para lo que ha creado una tercera parte en la que busca realizar una completa revolución técnica. Para ello, ha empleado las más modernas técnicas de captura de movimientos así como un novedoso sistema, denominado *Viacon 8*, para lograr gráficos en alta resolución. Además, se busca una mejor animación de los jugadores aumentando en número de elementos que determinan los movimientos. En el apartado de opciones la novedad más destacable es la incorporación del fútbol femenino, con lo que parece que se confirma una tendencia cada vez más habitual en los simuladores deportivos. Donde parece que SEGA ha tirado la casa por la ventana es en el apartado sonoro, con la presencia de tres importantes voces del deporte español. Estamos hablando de **Matías Prats**, de **María Escario** y de **Javier Reyero**, con lo que **World Wide Soccer 2K1** se sube al carro de títulos como FIFA o Esto es Futbol. La conexión con el *Dreamarena* es otra de las novedades para un programa que busca ser el primer simulador competitivo de ***DC***.



*Entre los equipos recogidos en la tercera parte de **World Wide Soccer** se encuentran tanto selecciones nacionales como clubes de las principales ligas del mundo.*









Coordinado por **DOC**

Si el 2000 se presentaba interesante con la salida de *PS2*, esperad a que llegue el 2001: *X-Box, Game Boy Advance, Game Cube*. No sé vosotros, pero a mí la que más ilusión me hace es la sucesora de *Game Boy*. ¿Recordáis la época dorada de *SNES*? Pues así es como veo yo el resurgimiento de las 2D con la nueva portátil de NINTENDO. Por cierto, tirón de orejas para SONY: el 90% de la gente que ha escrito este mes ve excesivo el precio final de *PS2*.

Enviad las preguntas por email a **doc.superjuegos@grupozeta.es** o por carta a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre LINEA DIRECTA CON DOC.

SILENT HILL 2

Hola Doc. ¿Qué tal te va? Aquí tienes mi batería de preguntas:
1) ¿Nos traerá KONAMI a **Europa** más juegos de la divertidísima saga *Bemani*?
2) ¿Se ha visto algo de Silent Hill 2?
3) ¿Los escenarios de TTT son poligonales o simples *bitmaps*? En cada revista decís una cosa.





4) ¿Se sabe algo del genial Chrono Cross?

Petrol, Picanya (Valencia)

Muy bien, Petrol. Suerte con C.O.U.
1) Hace tiempo prometieron traer todo el sello *Bemani*, pero aún estamos esperando.
2) Algo ha mostrado KONAMI (aquí tienes alguna imagen). Será para ***PS2*** y ***X-Box***.
3) Los escenarios y los personajes que los pueblan son poligonales, el motivo por el que has leído lo contrario en otras publicaciones es porque está tan bien hecho, que jugando 10 minutos es imposible dilucidarlo.
4) Hace un mes que salió en **EE.UU.** y aquí, por desgracia, no aparecerá nunca.



FFIX EN ESPAÑOL

Hola Doc, me llamo Manuel y tengo algunas dudas sobre juegos de ***PSX***:

1) ¿Cuándo va a salir la guía de Parasite Eve 2?
2) ¿Dino Crisis 2 saldrá para ***PlayStation*** o para ***PlayStation 2***?
3) ¿Saldrá Final Fantasy IX en español?, ¿para cuándo?

Manuel Bejarano, Villaverde del Río (Sevilla)

Hola Manuel. Espero resolver tus dudas con éxito:
1) En este mismo número tienes la primera parte de la guía.
2) Por ahora sólo para ***PlayStation***, aunque más tarde quizá salga en ***DC*** o en ***PS2***, porque al paso que llevan con los RE y el primer Dino Crisis...
3) Sí, podremos deleitarnos con la magnífica continuación de la saga de SQUARE durante el primer cuarto del 2001.

CARTA DEL MES

Me gustaría que todo el mundo supiera como fue de horrenda la IV feria del videojuego de Sabadell. Para empezar te da una mala impresión el hecho de tener que esperar más de una hora en unas escaleras, porque según unas normas, la gente tenía que entrar de uno en uno cada medio minuto. Cuando por fin entré en las instalaciones me encontré con unas diminutas salas con pocas consolas y juegos viejos. Y cuando por fin encontré una *Dreamcast*, ¡no tenía el mando conectado! Lo más sorprendente de todo es que la única *PlayStation 2* no era jugable para el público y nos teníamos que aguantar viendo cómo los organizadores se pasaban las horas jugando al TTT a dobles. Otro caso curioso es el de los torneos, donde nada estaba organizado y si no tenías rival quedabas automáticamente eliminado. Realmente desearía que las demás ferias sean fantásticas y que ésta sea un caso aislado.

Mateo Caravantes San Miguel, L'Hospitalet (Barcelona)





3) No parece probable, debido a las pocas ventas de la anterior entrega, pero nunca se sabe.
4) Por suerte (ya que lo estaba programando APPALOOSA), no parece que volvamos a saber nada de ese título.

CAPCOM+SNK=?

Hola Doc, Aquí vuelve a escribir un fanático de los *beat'em-up*:
1) ¿Son ciertos los rumores de que gran parte de los programadores de SNK se «mudan» a CAPCOM?
2) Dime el nombre de tu *beat'em-up* favorito.
3) ¿Qué sabes del SORCEROUS STABBER ORPHEN para *PS2*?
4) ¿Conoces el grupo de música creador de la banda sonora de GUILTY GEAR?

Javier «Goreman» Calderón, Ferrol (La Coruña)

TERMOMETRO

CALIENTE
NINTENDO parece haber despertado de su letargo con ***GAME CUBE*** y ***GB ADVANCE***.

TEMPLADO
El **ECTS**. Muchas de las compañías de renombre no asistieron al mayor evento lúdico europeo.

FRIO
Que no podamos disfrutar en **Europa** de THREADS OF FATE, CHRONO CROSS y LEGEND OF MANA.

Qué tal, Goreman. Perdona por cambiarte el nombre el mes pasado, es que estaba medio dormido. A lo que íbamos:
1) Sí, al parecer 80 miembros de SNK, en su mayoría encargados de la creación de títulos de sagas como KING OF FIGHTERS y FATAL FURY, se han mudado a CAPCOM. Desde ahí piensan continuar dichas sagas, y esperamos que así sea.
2) ¡Uff!, a ver, por orden (más o menos): KOF95, KOF98, CAPCOM VS SNK, los SF, los TEKKEN, etc.
3) Que es un *Action/RPG* y que saldrá en **EE.UU.** junto a la consola (y quizá aquí también).
4) Al parecer, la BGM ha sido creada por los compositores del equipo de programación de TEAM BLOOD.





BOF 4

¡Hola Doc!,
tengo unas difíciles dudas que quiero que intentes responderme:
1) Dicen que ARC THE LAD tiene 6 CDs, ¿es cierto? ¿Para qué consola saldrá?
2) ¿Existe el proyecto AGARTHA para ***DC***? ¿Llegará a **España**?
3) ¿Llegará a **España** BREATH OF FIRE IV en español? ¿Cuándo?
4) ¿No hay vuelta atrás en lo que concierne a la cancelación de CASTLEVANIA RESURRECTION de ***DC***?

Angela Hernandez Ledesma, Vento-Arona (Tenerife)

¡Hola! Intentaré responderte lo mejor que pueda:
1) El título por el que me preguntas es ARC THE LAD COLLECTION, un *pack* que aparecerá en **EE.UU.** gracias a WORKING DESIGNS, el cual contiene 4 CDs con los tres ARC THE LAD aparecidos en **Japón**, un CD con la banda sonora remezclada y un CD con un vídeo del «como se hizo». Saldrá para ***PSX***, pero sólo en el mercado americano.
2) Te remito al reportaje sobre el **ECTS**.



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red ***interactiva*** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más ***valientes***. Si tienes lo que ***hay*** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

La pareja de necios pasa la reválida de torpes

Qué tal SUPER. Somos... Bueno, ya sabes que somos GASES Y AQUITEPILLOAQUITEMATO. Antes de nada decirte que, como tú dijiste alguna vez, para ser buen necio hay que enviar foto. Pues nosotros te la enviamos. Vamos al lío.

1) No entiendo por qué esa afición de ADOLFO a intentar salir en todos los programas de televisión. Yo le vi en EL CANDELABRO, donde se quitó la camiseta, y la verdad, fue una experiencia horrible. Era una especie de fusión entre homo sapiens y el «micropiki» que tienes estampado en el casco, pero con cara de graciosete. Sinceramente, no me extraña que le abandonara la novia, y si no sabe la razón aún es que no se ha mirado al espejo.

2) ¿Por qué la tomáis con MOONLIGHT? El pobrecillo debe creer que es una especie de mofeta deformada con granos en el «bul» y pecas supurosas en la cara. Vaya, me estaba comiendo una magdalena y se me han ido las ganas...

3) ¿No has pensado en mandar tus orgías locas con los chimpancés del zoo a VER PARA CREER? Te pagarían un pastón.

*4) Madre mía. No teníamos bastante con el PRESS START y ahora nos ponen los caretos de la tribu **SUPER JUEGOS** al final de los suplementos de **PS2** cada mes. Creía que sólo los tendría que ver una vez, pero ya van tres. El puntito negro de la nariz de THE SCOPE, ¿es una peca o una cagarruta de mosca? Y NEMESIS pone una cara de «apardalao»... ¿qué estaba haciendo cuando le sacaron la foto?*

5) Sigo sin saber qué diablos está haciendo el «micropiki» que tienes estampado en tu casco. ¿Escupirá lo único que te queda en el cerebro? Además de seco lo tienes podrido.

6) Nos leemos la revista de cabo a rabo, pero lo que la hace distinta de las demás es tu sección. ¿Por qué no más páginas? Si hay que firmar, nosotros firmamos.

Gases y Aquítepilloaquitemato (Valencia)

Pues sí, necios. Tengo foto de estos dos pringadetes. Este mes el Defensor del Menor no me ha permitido publicarla (la de **MOONLIGHT** ya costó lo suyo que pasara la censura), pero en la próxima necioteca podréis ver la cara de paletos que tienen. Pero en fin, les doy la enhorabuena por no temer al ridículo y enviarme la susodicha foto.

1) Y dale con Adolfete. Cada uno es libre de hacer con su vida lo que quiera, y así como vosotros os habéis entregado a la limpieza de búfalas incontinentes, él ha querido dedicarse al exhibicionismo deforme en los programas más aberrantes. Y menos mal que ahora no se quita la camiseta, pues el tío se ha dejado una barriga que parece Kuato el de DESAFIO TOTAL pero con más pelos.

2) **MOONLIGHT** es digno de admiración. Pocos serían tan valientes como para enviar una foto tan «bonita» a una sección tan «políticamente correcta» como ésta. Es de mis favoritos.

3) Había pensado en mandar una foto del momento de tu parto, pero no tienen sección de coprofilia en el programa.

4) El puntito negro de la nariz de **THE SCOPE** fue producto de un morreo con Raquel «bígaro nasal» de ACCLAIM, que le contagió su famoso grano gigante (ya casi tan célebre como el culo de **JAVI**) y, tras cicatrizar, se quedó la mancha. Lo utiliza de punto de mira para comer aceitunas de hombre. **NEMESIS** no es que tenga en esa foto cara de pardillo. Es que es un pardillo, un alma infantil acomplejada por su napia y sus canas que busca refugio en el onanismo más atroz ante fotos de **CHIP & CE** dando clase desnudo en su facultad.

5) Es un dibujo interactivo, un holograma. Sólo lo ven homosexuales, amantes de gallinas, urgarrectos y paletos amorfos. Me temo que entráis en cada uno de los apartados. La gente normal ve una florecilla silvestre adornando mi excelso y ergonómico cráneo.

6) ¿Y por qué no te amplías tú el bul? Con la de gente que entra seguro que estarían más cómodos... Macho, te agradezco el interés, pero saco más pasta con vuestras novias que escribiendo estas páginas. ¿Por qué no firmáis unos cuantos cheques al portador en lugar de eso? Os juro que os lo agradecería mucho más.

GOLFOMENSAJES

Jamonseta Merlusa. **Tengo tu carta y tu foto. Tienes el perfil de un búho. Eso sí, tienes tanta chepa como pecho cosa que, en el segundo caso, no está mal. Te pondré en las nuevas remesas de fotos.**

Cutreman. **No sé si tu apodo lo tomaste de tu imagen en traje de baño o de tus capacidades pictóricas. Tu dibujo me ha valido para limpiarle el *bul* al perro.**

Abel Granados. **Tus dibujos, a pesar de ser en blanco y negro, no están mal. De momento los guardo como reserva para próximos meses. Si me mandas un cheque los pongo.**

Suki. **Aún tengo el dibujo de R. DREAMER en París, lo publicaré tarde o temprano. Y lo de la foto en bikini de HALF-LIFE... ya veré si la envío.**

Petrol. **Muy bueno el fotomontaje de la MEGACERDA. A ver si lo pongo algún día.**

Er Farfolla. **Tronco, creo que eso de que me mandéis una foto de verano no lo has captado bien... ¡Mira que enviarme una de foto-matón!**

El Yeti Simpaticón. **Iré al Salón del Manga el mismo día que sientes la cabeza. Un mandril como tú no puede estar todo el día haciendo el vago. Con la de circos que se morirían por contar con el Gigantón Todelbote. Fotografiar tus gayumbos lleva su tiempo...**

Antonio y Arturo. **No doy direcciones de necios sin su previo consentimiento. SERGIO DIAZ, quieren que contactes con ellos escribiendo a mitsurugi_es@yahoo.es.**

Supagolfo. **Como inicio en la sección no está mal... Sigue practicando muchachote.**

Señor Baena. **Se declara admirador de MOONLIGHT. Troncos, aquí hay tema...**

TOP NECIAS

1. ***Tomasa Pérez*** — ESCLAVO DE TU CLAVO
2. ***Jamonseta Merlusa*** — NECIA POR DENTRO Y FUERA
3. ***Princess Baby*** — LA FULANA MOTORIZADA
4. ***Raquel Champiñón*** — EL TERCER PECHO NASAL
5. ***Antigolferas Mix*** — CAFE CON LECHE DE HOMBRE

la pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos

www.zetasuperjuegos.com

Guille Martínez, después de intentar dar el pego mandando una foto rodeado de chatis para ocultar sus tendencias sexuales, también nos regala un bonito dibujo humorístico que refleja las maldades de la instauración de la tarifa plana.



Laura Pérez al ataque. Luego decís que si tengo favoritismos y demás payasadas. Lo que pasa troncos y troncas, es que si me llega un dibujo tan chulo como éste, lo pongo. ¿Y por qué? En primer lugar porque me sale de los epidídimos. En segundo lugar porque es la forma de mantener el nivel de mi W.C. A «joerse».

@ustin Flowers demuestra que su verano ha sido una «bomba». Después de esta gilipollez que os acabo de soltar, espero que me fichen para un telediario.



María Bernal se une a **Laurita Pérez** en el club de mañas con maña. Una dibujante zaragozana con trapío. Iré al Pilar.



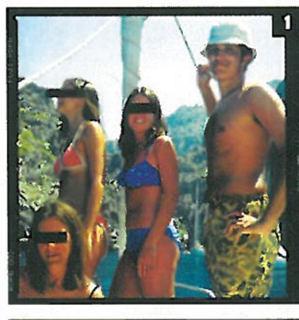
cuando en vez de cara...
... te dan un culo

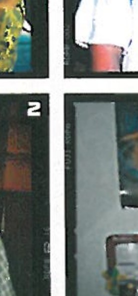
1 Guille Martínez metiendo tripa. Como veis aprovechó el verano para trabajar de mozo en el transbordador a pilas que cruza el Ebro. Las chicas de la foto pertenecen a una colonia transexual.

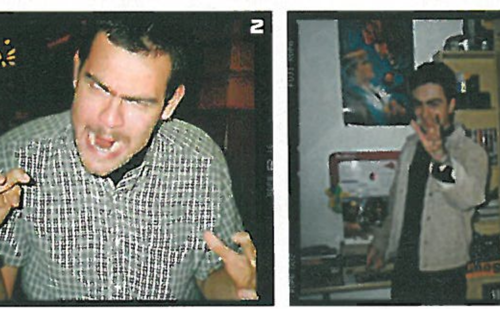
2 El Yeti Simpaticón en un instantánea que refleja un momento de exploración rectal.

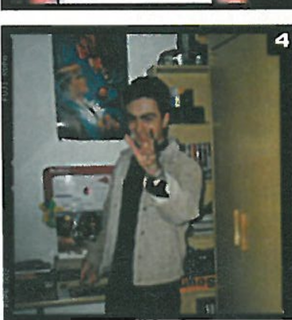
3 Moonlight explorando cuevas. Es como «el negro de Bañolas» en versión aria. Muy guapetón.

4 LuisMan prefiere figurar antes que escribir. Aquí tenéis una imagen de su tristeza física.

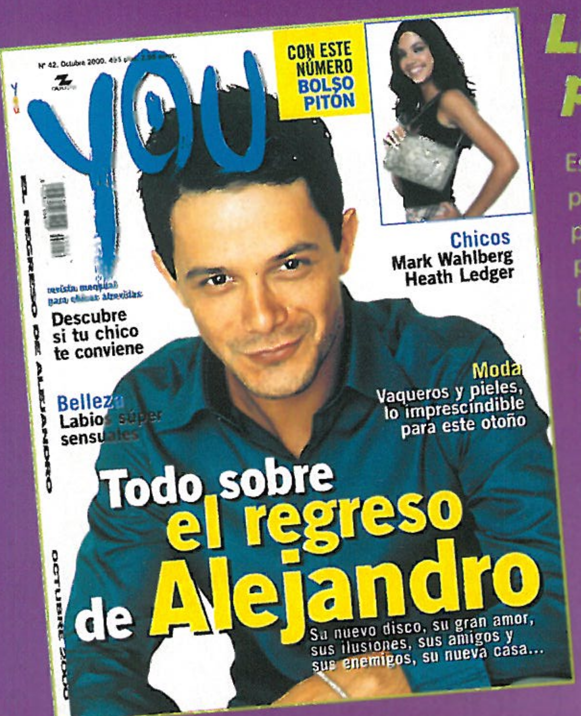








dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos



Llévate un bolso con estampado pitón al comprar la revista YOU

Este mes de octubre, con YOU te llevarás un estupendo bolso con estampado pitón para que te apuntes a la moda de esta nueva temporada de otoño. Además, te lo ponemos muy fácil, ya que puedes optar entre tres colores distintos, beige, rojo y lila, para que escojas el que más se ajusta a tu fondo de armario. Pero hay mucho más. Desde Miami y en exclusiva para YOU, Alejandro Sanz nos explica los pormenores de su nuevo disco y sus grandes pasiones en una extensa entrevista que disfrutarás hasta la última línea. También te presentamos un amplio informe sobre las orientaciones sexuales y la homosexualidad, entrevistas de cine con Heath Ledger y Mark Wahlberg; Britney Spears nos habla de su gira europea y -por supuesto- de su único concierto en Barcelona. Descubre también lo último en moda para este otoño y nuestro especial vaqueros, la guía paso a paso para que aprendas a maquillar y cuidar tus labios y lo más nuevo en tratamientos de relajación para que los disfrutes en casa. Además te daremos las claves para cortar con tu chico sin problemas y para saber si tu pareja te conviene. Pero si lo que quieres es cambiar el look de tu habitación, encontrarás lo último en decoración con estilo hindú. ¡Sorprendente!

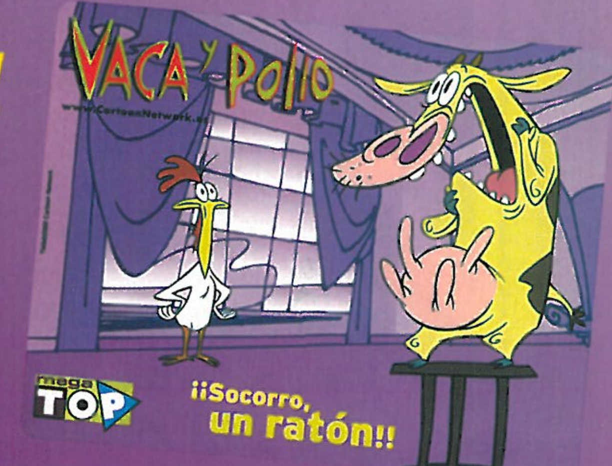


Las fotos más deseadas de Mónica Naranjo, en MAN

Si hay una artista que dé que hablar últimamente en España, tanto por lo que enseña como por lo que esconde, por sus facultados vocales insospechadas o por su pasado misterioso, ésa es ella, la diva entre las divas, que ha logrado que le habran las puertas del Museo Dalí, en su Figueras natal, para hacerse las fotos más espectaculares, artísticas, sensuales y glamourosas que le han hecho nunca. Fotos exclusivas y póster desplegable, de antología, para auténticos coleccionistas. En octubre, conversamos con Jeff Bezos, el controvertido presidente de Amazon, la mayor tienda de Internet; con Elsa Pataky; con Finito de Córdoba; con Natalie Portman, la niña-reina Amidala; con Hevia; con Álex de la Iglesia y con Shaqattack O'Neil. También, en el mismo número, reportaje sobre Milán, fotos abrasadoras de las cinco finalistas del 'Concurso Chica MAN 2000' y un extra de 32 páginas con toda la moda de Otoño-Invierno realizadas en Moscú. Un número para afrontar la 'rentrée' con buenas vibraciones.

MEGATOP lanza su número más salvaje





El número de octubre de MEGATOP incluye un amplio reportaje sobre la película de los superhéroes mutantes X-Men. Además, Manuel Feijóo, uno de los protagonistas de Compañeros, nos cuenta cómo ha sido el rodaje del film basado en esta popular serie de televisión. En la revista, también encontrarás unas espectaculares fotografías de Christina Aguilera. Y sus fans podrán disfrutar, además, con el megapóster de la cantante. Los Simpson son también protagonistas de MEGATOP, con todos los secretos de su nuevo vídeo, titulado Preparados, listos ¡ya!, y un divertido póster con Homer en plan deportista olímpico. La revista te regala este mes una fantástica alfombrilla de ordenador con personajes de Cartoon Network. Hay dos modelos distintos para elegir: el de Vaca y Pollo y el de Dexter. ¡Y llévate también un sobre de Mad Caps de Digimon y el suplemento Mundo Pokémon!

IMÁGENES POR UN TUBO

con los 30.000 fantásticos y alucinantes iconos que te regala este mes CNR

Pon en marcha tu creatividad y dale vida a tus páginas webs, a tus *fanzines* o a tu escritorio de Windows con *30.000 imágenes para todo,* la amplia colección de *cliparts* vectoriales, animaciones y fotografías de alta resolución con que te obsequia CNR.
El CD-ROM también contiene un práctico programa en castellano, XNView, que te permitirá visualizar imágenes en casi un centenar de formatos diferentes, redimensionarlas, editarlas o ver el contenido de una carpeta de forma instantánea. Las posibilidades creativas que te ofrece esta completísima selección son casi infinitas. Así que, deja fluir libremente la imaginación, porque con este regalo el límite lo marcas tú.

Una selección de las mejores ilustraciones para crear páginas web, diseñar tarjetas de visita, revistas, fanzines... o, simplemente, decorar tu escritorio de Windows.

CD-ROM PC

30.000 IMÁGENES PARA TODO

CNR

Windows 95/98

gratis con el número de octubre



Además, en el número de octubre de CNR te contamos **cómo conseguir a tu pareja ideal,** cuáles son los **peligros que acechan a nuestra intimidad** cada día, qué se esconde en las **etiquetas de los alimentos** que consumimos, cómo funciona y dónde puedes encontrar el mejor **sexo virtual** o cuáles van a ser los **sustitutos electrónicos de los libros.** También te lo explicamos todo sobre uno de los estrenos más esperados de la temporada, ***American Psycho.*** Y no sólo eso. Podrás descubrir qué es el **viento solar,** cuáles son los **microvehículos** más prácticos del mercado o cómo utilizar los **productos deportivos** para mejorar el rendimiento. ¡No te lo pierdas!



Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

LO QUE HAY QUE LEER

El porno que viene

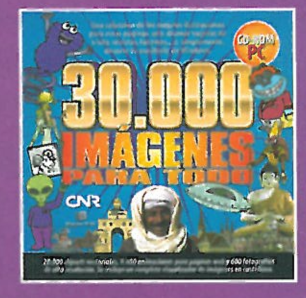


El número de octubre PRIMERA LINEA te adelanta toda la locura del próximo Festival de Cine Erótico de Barcelona, con sus shows, estrellas y proyecciones, y te cuenta como esta ciudad se ha convertido en la auténtica capital del cine X europeo. También podrás leer entrevistas con Alex de la Iglesia, que parece que va a arrasar con su último film "La comunidad" y con los aclamados Radiohead, siempre al borde de la tragedia y el riesgo. Te presentamos la nueva web de PRIMERA LINEA www.zetaprimeraliena.com, te llevamos a los Mares del Sur, navegamos por las mejores páginas web gays y nos apuntamos a la Marvelmanía con los X-Men y al regreso de Shaft, con Samuel L. Jackson y de los Beatles, con su autobiografía más polémica y completa. El Conseguidor sigue repartiendo noches de lujo, sexo y fantasía entre los concursantes. Además, con la revista recibirás un regalo: el CD -ROM con las mejores imágenes de "La emperatriz del vicio" una joya del porno francés, y más de 10.000 pts en copas de Ron Brugal en algunos de los mejores locales de España. También por 650 pts más podrás llevarte el vídeo "Las fantasías de Lily White" de la colección "Maestros del cine X"

Ilustra lo que quieras con el CD-ROM 30.000 imágenes para todo lo que te regala CNR



Pon en marcha tu creatividad y dale vida a tus páginas webs, a tus fanzines o a tu escritorio de Windows con '30.000 imágenes para todo', la completa selección de cliparts vectoriales, animaciones y fotografías de alta resolución que te regala CNR. El CD-ROM también contiene un completo programa en castellano, XNView, que te permitirá visualizar imágenes en casi un centenar de formatos diferentes, redimensionarlas, editarlas o ver el contenido de una carpeta de forma instantánea. Las posibilidades creativas que te ofrece esta completísima selección son casi infinitas. Déjale el campo abierto a la imaginación, porque con este regalo el límite lo pones tú. Además, en el número de octubre de CNR te contamos cómo conseguir a tu pareja ideal, cuáles son los peligros que acechan a nuestra intimidad cada día, qué se esconde en las etiquetas de los alimentos que consumimos, cómo funciona y dónde puedes encontrar el mejor sexo virtual o cuáles van a ser los sustitutos electrónicos de los libros. También te lo explicamos todo sobre uno de los estrenos más esperados del año, 'American Psycho'. ¡No te lo pierdas!



Los 50 mejores accesorios



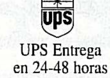
Uno de los problemas a la hora de actualizar un PC es saber qué elementos adquirir. Este mes, en PC PLUS, te ofrecemos una selección con los 50 mejores accesorios, para que veas cómo funcionan y elijas los que más te gusten. También hemos incluido dos interesantes comparativas. En ellas podrás encontrar las videocámaras digitales DV y las tarjetas de sonido que más adeptos tienen en el mercado. No te las pierdas, seguro que te ayudan a decidirte por alguna. ¿Quieres más? No te preocupes, todavía hay más de 20 páginas de análisis de productos de hardware y software, entre los que destacan especialmente Palm m100, IBM ThinkPad T20, Kodak DC 5000 y Norton Personal Firewall. En PC PLUS también estamos muy atentos a los últimos avances y este número no podía ser menos: Microsoft Small Business, Photoshop 6, Intel i815E, Macromedia Flash 5 y la esperada versión 10 de la suite Office de Microsoft, productos que están al llegar. No dejes escapar la colección de siete libros de Internet Guía rápida, avalados por Terra, que cada mes se regalan con PC PLUS. Este número, "Música en MP3". Ni el SuperCD exclusivo con acceso gratuito a Internet con Terra, acompañado de programas y utilidades.







c/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 Madrid.
Tlf. (91) 523 23 93
Fax: (91) 523 24 08
http://www.chollogames.es



UPS Entrega en 24-48 horas

VISITANOS EN LA FERIA DEL MANGA Y VIDEOJUEGO EN BARCELONA. 3, 4 y 5 de Noviembre.

MAS DE 3000 REFERENCIAS EN STOCK PARA TODAS LAS CONSOLAS EXISTENTES

Solicita nuestra lista el Teléfono 91 523 23 93, o si lo prefieres consulta nuestra WEB: www.chollogames.es

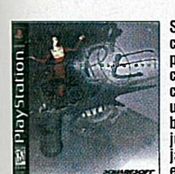
NOVEDADES PSX

HOKUTO NO KEN — Disponible 26 de Octubre
DINO CRISIS II
MORT THE CHICKEN

PSX (USA) RPG EN INGLES

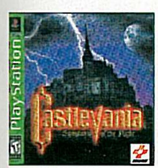
RPG MAKER	
HARVEST MOON	
BREATH OF FIRE IV	DISPONIBLE 31 OCT.
CHRONOCROSS	13.900
VALKYRIE PROFILE	13.900
PARASITE EVE	11.900
LEGEND OF MANA	12.900
TACTICS OGRE	14.900
SHADOW TOWER	11.900
FINAL FANTASY TACTICS	16.900
TALES OF DESTINY	13.900
PERSONA	13.900
SAGA FRONTIER	11.900
LEGEND OF DRAGOON	13.900
STAR OCEAN 2	8.900
CHOCOBO DUNGEON 2	12.900
WILD ARMS 2	13.900
JADE COCOON	3.900
MONSTER RANCHER	6.900
CLOCK TOWER 2	8.900
THOUSAND ARMS	12.900
BEYOND THE BEYOND	12.900
VANGUARD BANDITS	13.900
ECHO NIGHT	11.900
BRINGANDINE	12.900
MUSHASHIDEN	11.900
XENOGEARS	14.900
FINAL FANTASY ANTOLOGIA	16.900
OGRE BATTLE	12.900
RHAPSODY	13.900
DIGIMON WORLD	12.900

STOCK LIMITADO



Si ya has jugado con la segunda parte, descubre como empezo todo con las últimas unidades disponibles del mejor juego de Square, jamas disponible en Espana.

PARASITE EVE
P.V.P: 9.900 PTS.
(Formato Americano. Idioma Ingles)



Nuevas unidades disponibles de uno de los juegos mas buscados dePlaystation. Un futuro clasico.

CASTLEVANIA
P.V.P: 8.900 PTS
(Formato Americano)

NEOGEO POCKET COLOR

CONSOLA (modelo pequeño)	13.900
MEGAMAN	9.900
KOF BATTLE PARADISE	8.900
SONIC	8.900
METAL SLUG 2	9.500
MATCH MILLENIUM	9.500
GALS FIGHTERS	8.900
PAC MAN	6.500
COTTON	8.900
COOL COOL JAM	(consultar)
OGRE BATTLE	9.500
BATERIA + ADAPTADOR	3.999

COMPRAMOS JUEGOS DE GB COLOR Y DREAMCAST.

SATURN IMPORTACION

3 X 3 EYES	6.900
ACTION REPLAY	5.900
ANARCHY IN THE NIPPON	4.900
ASTAL	6.900
BAKURETSU HUNTER	5.900
BATTLE MONSTERS	2.900
CAN CAN BUNNY	8.900
CAPCOM GENERATION 3	5.900
CAPCOM GENERATION 4	7.900
CLEOPATRA FORTUNE	5.900
COLUMNS ARCADE COLLECTION	5.900
DAEDALUS	1.900
DEEP FEAR	7.900
DENSHA DE GO EX	4.900
DIGITAL ANGEL	3.900
DRACULA X	10.900
DRAGON FORCE 2	11.900
DRIFT KING 97	4.900
EVANGELION	5.900
EVANGELION DIGITAL CARD	5.900
EVANGELION ILUSTRATIONS	9.900
EVANGELION IRON MAIDEN	6.900
EVANGELION SECOND IMPRESSION	5.900
FALCOM CLASSICS 2	7.900
FATAL FURY 3	4.900
FINAL FIGHT REVENGE	14.900
GREATEST NINE	1.000
GUNDAM	3.900
HAKAIDER	3.900
HOUSE OF DEAD	8.900
HOKUNOKEN	8.900
IMAGEFIGHT & MULTIPLY	6.900
K1 ARENA FIGHTERS	1.900
KING OF SPIRITS	2.900
KING OF SPIRITS 2	5.900
KING OF FIGTHERS 96	8.900
KING OF FIGHTERS 97	8.900
LAYER SECTION 2	5.900
LUNAR	6.900
MACROSS	7.900
MANSION ALMAS JAP.	1.000
MICKEY + QUACKSHOT	5.900
OUTLAWS OF LOST DINASTY	2.900
POCKET FIGHTER	7.900
REAL BOUT	6.900
SAILOR MOON SUPER S	9.900
SENGOKU ACE	5.900
SLAYER ROYAL	7.900
SLAYER ROYAL 2	9.900
SOL DIVIDE	5.900
STREET FIGHTER COLLECTION	5.900
STREET FIGHTER THE MOVIE	6.900
STRIKERS 1945 2	7.900
TIGER PLUS	4.900
TOKIMEKI	4.900
TOKIMEKI DRAMA VOL 1	4.900
TOKIMEKI PUZZLE	5.900
VAMPIRE HUNTER	3.900
VAMPIRE SAVIOR	8.900
VIRTUA COP	1.900
VIRTUA FIGHTER 2	1.900
VIRTUA VOLLEYBALL	5.900
VIRUS	5.900
WAKU WAKU 7	6.900
WINTER HEAT	5.900
XMEN VS STREET FIGHTER + RAM	9.900
X-MEN VS STREET FIGHTER S/RAM	7.900

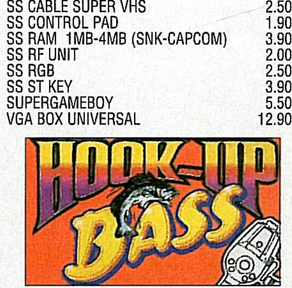


DVD SHINCO
NOVEDAD
DVD.VIDEO CD
REPRODUCTOR MP3
KARAOKE
MULTISISTEMA
MULTIZONA
P.V.P: 99.000 PTS

MODIFICACION MULTISISTEMA PSX, SEGA SATURN, SUPERNES, DREAMCAST

ACCESORIOS

CONVERTIDOR NTSC-PAL	7.900
DC CABLE AV	2.500
DC CABLE EXTENSION	2.500
DC CABLE LINK NEO GEO POCKET	6.900
DC CABLE RGB	3.000
DC CABLE SUPER VHS	2.900
DC CABLE VGA	4.900
DC MEMORIA 2MB COMPATIBLE	3.900
DC MEMORIA 4 MB CABLE PC	6.900
DC MODIFICACION MULTISISTEMA	7.000
DC PISTOLA COMPATIBLE	5.900
DC RUMBLE COMPATIBLE	2.900
DC VGA BOX COMPATIBLE	6.900
DC PAD 6 BOTONES+VIBRACION	4.900
DC PAD 6 BOTONES PEQUEÑO	3.900
DC CABLE LINK NEO GEO POCKET	6.900
GAME GEAR CABLE LINK	1.000
GB COLOR CABLE LINK	1.500
GB COLOR CABLE LINK MULT.	1.900
GB COLOR WORM LIGHT	1.900
MASTER GEAR CONVERTER	3.900
MD CABLE RGB	1.900
MD MEGA KEY 2	1.900
MD2 CABLE RGB	1.900
N64 ADAPTADOR JAP-USA	1.000
N64 CABLE RGB	2.900
N64 CABLE SUPER VHS	2.900
N64 DS1	8.500
N64 DX 256	7.900
N64 EXPANSION PACK USADO	3.500
N64 EXTENDO CABLE	1.900
N64 MEMORY CARD COMPATIBLE	1.900
NEO GEO CABLE RF	4.000
PS EXTENDO CABLE	1.500
PS RGB CABLE	1.500
PSX ALFOMBRA BAILE	6.900
PSX CABLE SUPER VHS	2.900
PSX DJ STATION OFERTA!!!!	4.900
PSX DUAL SHOCK	3.900
PSX GUITARRA ORIGINAL KONAMI	12.900
PSX M3 CARD	10.900
PSX MANDO DANCE DANCE	3.900
PSX MANDO JOGCON	6.900
PSX MEMORY CARD 4 MB	3.900
PSX MR FREAK GAME ENHANCER II	3.900
PSX MULTITAP COMPATIBLE	4.900
PSX PAL CONVERTER B	3.500
PSX PISTOLA SCORPION + PEDAL	4.900
PSX POCKETSTATION	9.900
PSX RF UNIT OFERTA!!	2.500
SN MULTIPLAYER	2.900
SN SUPERKEY ADAPTOR	3.900
SS ACT.REPLAY+RAM+STKEY	5.900
SS AV-CABLE	1.900
SS BACK UP (SEGA)	3.900
SS CABLE SUPER VHS	2.500
SS CONTROL PAD	1.900
SS RAM 1MB-4MB (SNK-CAPCOM)	3.900
SS RF UNIT	2.000
SS RGB	2.500
SS ST KEY	3.900
SUPERGAMEBOY	5.500
VGA BOX UNIVERSAL	12.900



El accesorio indispensable para obtener las mismas sensaciones de lasmaquinas arcade con tu Dreamcast.
P.V.P. 6.900 PTS

POCKET STATION
LA ULTIMA MODA EN JAPON
9.900 PTAS

DREAMCAST IMPORTACION

18 WHEELER
SILENT SCOPE
FORMULA 1 GP
ETERNAL ARCADIA
SAKURA WARS 2
SAMBA DE AMIGO (USA VERSION)
SEGA MARINE FISHING
AUSTIN POWERS MOJO RALLY
JEDI POWER BATTLES
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2
KISS PSYCHO CIRCUS
RIVAL SCHOOLS 2

NEOGEO CD

CONSOLA NEO GEO CD USADA.	
JAPONESA.	45.000
CONSOLA CDZ	75.000
A.S.O. 2	5.900
ART OF FIGHTING 2	5.900
BASEBALL STARS	3.900
CROSSED SWORDS	5.900
DOUBLE DRAGON	5.900
FATAL FURY	5.900
FATAL FURY 3	3.900
GAN GAN	3.900
KOF 95	2.900
KOF 97	8.900
KOF 98	12.900
KOF 99	14.900
LAST RESORT	5.900
MAGICIAN LORD	5.900
NINJA COMBAT	5.900
NINJA COMMANDO	5.900
PUZZLED	4.900
RAGUY	5.900
RALLY CHASE	5.900
REAL BOUT SPECIAL	7.900
SAMURAI 2	2.900
SAMURAI 3	3.900
SAMURAI 3 SPECIAL	5.900
SAVAGE REIGN	3.900
SOCCER BRAWL	5.900
SONIC WINGS 2	5.900
STAKES WINNER	4.900
SUPER SPY	3.900
TOP PLAYER GOLF	3.900
WORLD HEROES 2 JET	5.900

¡¡CONSOLA GAME GEAR DE NUEVO EN STOCK!!



CONSOLA GAME GEAR
(modelo Japones)
P.V.P: 14.900 PTS.

TITULOS DISPONIBLES:
BUGS BUNNY — ASTERIX
REY LEON — SPACE HARRIER

SUPER NINTENDO

STOCK DE JUEGOS NUEVOS	
SUPER MARIO KART	3.500
ALADIN	3.000
SUPER METROID	3.500
LOS PITUFOS	3.000
DONKEY KONG COUNTRY	3.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	3.500
DONKEY KONG COUNTRY 3	4.000
SUPER STREET FIGHTER	3.000
SUPERTENNIS	2.500
OBELIX	3.500
SUPER MARIO WORLD 2	3.500
TINTIN	3.000
PINOCHO	4.000
KIRBY DREAM CURSE	3.500
TOY STORY	4.000
TERRANIGMA	5.000
UNIRALLY	2.500
WINTER GOLD	3.000
LOS PITUFOS 2	3.500
LUFIA	5.000
LIBRO DE LA SELVA	3.500
LUCKY LUKE	3.000
STAR WARS	3.000
MICKEY & MINNIE	3.000
SUPER PUNCH OUT	3.500
GHOULS'N GHOST	3.000
SUPER PIMBALL	3.000
TETRIS + DR. MARIO	3.500
SECRET OF EVERMORE	3.500
DONALD MAUI MALLARD	4.000
KIRBY'S GHOST TRAP	3.000
KIRBY'S FUN PACK	3.500
STREET FIGHTER ALPHA 2	4.000
NIGEL MANSELL	3.500
TIMON & PUMBA	4.000

ATARI 2600



La primera consola de la historia. Unidades nuevas en stock!!

Consola + cartucho 32 juegos: 10.900 pts.

TITULOS DISPONIBLES:
KANGAROO — ROAD RUNNER
JOUST — MOON PATROL
PHOENIX — MISSILE COMMAND
RADAR LOCK — SUPER BASEBALL
SOLARIS — MILLIPEDE

BANDAS SONORAS

AKIRA SYMPHONIC SUITE	2.500	KING OF FIGHTERS BEST	2.500
ATELIER ELIE	2.500	LA FAMILIA CRECE	2.500
BEATMANIA	2.500	LAST BLADE	2.500
BEATMANIA 3 MIX	2.500	LAST BLADE 2	2.500
CASTLEVANIA 64	2.500	LEGEND OF DRAGON	2.500
CASTLEVANIA MIDI POWER	2.500	LUNAR MAGICAL ISLAND	2.500
CASTLEVANIA REMIXES	2.500	LUNAR MAGICAL ISLAND 2	2.500
CHRONOCROSS	6.500	LUPIN	2.500
CODE VERONICA	4.500	MACROSS VII BEST	2.500
DEAD OR ALIVE 2	2.500	MACROSS VFX 2	2.500
DETECTIVE CONAN OST	2.500	METAL GEAR RED	2.500
DEWPRISM	4.500	PARASITE EVE 2	4.500
DINO CRISIS	2.500	PARASITE EVE REMIXES	2.500
DIGIMON ADVENTURE	2.500	SAGA FRONTIER	6.500
DRAGON BALL NEVERENDING	4.500	SAGA FRONTIER 2 PIANO	2.500
DRAGON BALL Z BEST	2.500	SAMURAI SHODOWN IV ARRANGE	2.500
DRAGON QUEST 1+2	2.500	SECRET OF MANA (famicom)	2.500
DRAGON QUEST 1+2 V.2	2.500	SECRET OF MANA 3	6.500
DRAGON QUEST V	2.500	SHENMUE ORCHESTRA VERSION	2.500
DRUMANIA	2.500	SILENT HILL	2.500
EVANGELION V.2	2.500	SLAYERS G	2.500
FATAL FURY WILD AMBITION	2.500	SLAYERS GO	2.500
FINAL FANTASY 1 + 2	2.500	SNATCHER	2.500
FINAL FANTASY 1987-1994	2.500	SOULCALIBUR	2.500
FINAL FANTASY 3	2.500	SOULEDGE	2.500
FINAL FANTASY III	2.500	SPACE CHANNEL 5	2.500
FINAL FANTASY IV	2.500	STAR OCEAN 2 ARRANGE	2.500
F. FANTASY IV CELTIC MOON	2.500	STREET FIGHTER ZERO ANIME	2.500
F. FANTASY IV PIANO COLL.	2.500	SUIKODEN II ORRIZONTE	2.500
FINAL FANTASY LOVE	2.500	TALES OF PHANTASIA	4.500
FINAL FANTASY MIX	2.500	TEKKEN	2.500
FINAL FANTASY PRAY	2.500	TEKKEN TAG TOURNAMENT	2.500
F. FANTASY SYMPHONIC SUITE	2.500	TEKKEN TAG	2.500
FINAL FANTASY V	4.500	TENCHI MUYO IN LOVE	2.500
F. FANTASY V DEAR FRIENDS	2.500	TENCHI MUYO OST	2.500
F. FANTASY VI DISCO 1	2.500	THE LEGEND OF ZELDA	2.500
FINAL FANTASY VI DISCO 2	2.500	THOUSAND ARMS	2.500
FINAL FANTASY VI DISCO 3	2.500	TOKIMEKI DRAMA V.1	2.500
FINAL FANTASY VII	8.900	TOKIMEKI IRODORI NO LOVE	2.500
FINAL FANTASY VIII	8.900	TOKIMEKI MEMORIAL SOUNDTRACK	2.500
F. FANTASY VIII PIANO COLLEC.	2.500	TOKIMEKI SOUND 4	2.500
FRONT MISSION 3	4.500	URUTSEI YATSURA	2.500
GUERRERO SAMURAI DEPARTURE	2.500	WILD ARMS	2.500
GUERRERO SAMURAI BEST	2.500	VALKYRIE PROFILE	4.500
GUERRERO SAMURAI DIRECTOR'S	2.500	WILD ARMS 2	4.500
GUERRERO SAMURAI O.S	2.500	WORD HEROES 2 JET	2.500
GUERRERO SAMURAI O.S III	2.500	XENOGEARDS CREID	2.500
GUERRERO SAMURAI SONGS	2.500	YUKIWARI NO HANA	2.500
GUITAR FREAKS	2.500	YUYU HAKUSHO BEST	2.500
GUNDAM	2.500	ZELDA, HYRULE SYMPHONY	2.500
GUNDAM 20 TH	2.500	ZELDA, OCARINA, REARRANGE	2.500
KING OF FIGHTERS 99	4.500	ZENKI	2.500

FINAL FANTASY IX B.S.O YA DISPONIBLE. 4 CD'S. 8900 PTS.

FIGURAS

STAR WARS EPISODIO UNO
STAR WARS POWER OF THE FORCE
AUSTIN POWERS
POKEMON
UNIVERSAL MONSTERS
MOVIE MANIACS
CABALLEROS DEL ZODIACO
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

AUSTIN POWERS

FIGURAS DE MATRIX

FINAL FANTASY VIII

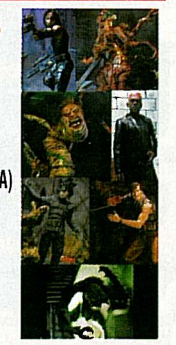
MUÑECOS FF VIII
"AHORA INVOCACIONES DISPONIBLES"

MOVIE MANIACS 3

7 modelos distintos.

Disponibles a partir de Octubre.
!!Haz tu reserva!!

Ash (Army of Darkness)
Snake Plissken (Escape from LA)
Eduardo Manostijeras
La mosca
SHAFT
John Carpenter's 'The Thing' (2 modelos)
Diablo
Sakura Wars



Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO LEGEND OF LEGAIA

Los ganadores de 1 Juego Legend of Legaia han sido los siguientes:

Miguel Fernández Osia (NAVARRA)
Juan Velez-Frías García (GUADALAJARA)
Rafael Torres Alvarez (BARCELONA)
Agustín Alonso Tomás (MURCIA)
Jesús Vergara Vaquero (NAVARRA)
Iria Alonso Fernández (ORENSE)
Tomás Hernández Sánchez (ALICANTE)
Ricardo López Rubio (MADRID)
Alfredo García Giner (VALENCIA)
José Antonio Blanco González (BARCELONA)
Roberto Martín Fernández (ZARAGOZA)
Fco. José Martín Villacorta (VALLADOLID)
Francisco Fuertes García (VIZCAYA)
Raul Jiménez Cembellín (SALAMANCA)
Roberto Puente Tapia (BURGOS)
Marco Martínez Berbel (GRANADA)
Juan Luis Borrego Domínguez (SEVILLA)
José Alberto Sánchez Millán (GRANADA)
Daniel Rosa Dania (BADAJOZ)
Manuel Piñeiro Jiménez (BARCELONA)
Rafael Ruiz Almeida (HUELVA)
Pedro Hernández Domínguez (BADAJOZ)
Alicia Plaza Jiménez (MADRID)
Miguel García Rodríguez (BARCELONA)
Laura Perez Seguer (ZARAGOZA)
David González Del Moral (MADRID)
Sergio Sánchez Espejo (MALAGA)
Christian José Escalera Blanco (CADIZ)
Fco. Jose González Escamilla (SEVILLA)
José Ernesto Pascual Padilla (MURCIA)
Igor Martín Arbea (GUIPUZCOA)
Oscar Taholes Olano (LEON)
Carlos Sánchez-Elipe Saló (ZARAGOZA)
Fco. Javier Carrilo Rodríguez (MADRID)
Miguel Lajas Peñalba (BARCELONA)
Ignacio Sánchez Moreno (GRANADA)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Abel Granados González (BARCELONA)
Antonio Gil Clemente (ALICANTE)
José Manuel Maqueda Sánchez (AVILA)
Pablo García Fernández (CANTABRIA)
Pedro Martínez Fuentes (MURCIA)
Alberto Rodríguez Vega (CADIZ)
Pablo Enrique Alvarez del Paso (LEON)
Marta Castelló Avilleira (TOLEDO)
Sergio López Cadenas (VIZCAYA)
Juan Lucena López (JAEN)
Davinia Sánchez Alcaraz (MADRID)
Miguel Angel Burgos Domene (TARRAGONA)
Noelia Velasco Martín (SEGOVIA)

GANADORES CONCURSO EVOLUTION

Los ganadores de 1 Juego Evolution han sido:

Daniel Ruiz Palma (GUIPUZCOA)
Eloy Villar Alonso (VALENCIA)
Toni de Molina Serrano (BARCELONA)
Carlos Cuervo Loureiro (LA CORUÑA)
Daniel Acosta Sánchez (SEVILLA)
Joaquín Mateos Jiménez (MADRID)
Carlos Zheng Pan (VIZCAYA)
Daniel Osorio Garrido (TARRAGONA)
Carlos Picazo Cabañero (ALBACETE)
Francisco Piñeiro Ansede (LUGO)
Juan Luis Montero Pardo (VALLADOLID)
Claudio Franco Gutiérrez (PONTEVEDRA)
MªLuisa García Sevillano (MADRID)
Fco. Javier Martínez Estella (ZARAGOZA)
Dani Riera Rodríguez (BARCELONA)
Juan Carlos Recio Ruiz (SEVILLA)
Gustavo Couto Durán (LA CORUÑA)
Luis Oscar García García (SALAMANCA)
Manuel Terrón Jiménez (CORDOBA)
Raquel Aguilar Carpio (MURCIA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76